軟體世界

SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY

77

NT$199

1995年8月號

超級大富翁

《PC族總動員中獎名單公佈》

SUPER NEW FLASH

魔域傳奇－石之預言者　立體狂飆

95夢幻足球　奇幻王國

HI-OCTANE　FADE TO BLACK　等7款

《超級檔案夾》

秦皇陵　超級大戰略　古大陸物語　格鬥悍將

紅色的誘惑

鐵甲旗艦　超未來少女

爆笑足球　幻星追擊戰

黃飛鴻之鐵雞鬥蜈蚣　等14款

《新GAME熱報》

空降神兵　大富翁3　超級大富翁

三國志英傑傳

《特別專訪》

《遊戲獵人》

95年NBA美國職籃大賽

等12款

《遊戲攻略》

鬼屋魔影3

A列車4

魔霸三合會(中)

塔克拉瑪干－敦煌傳奇　等6款

《百戰天龍》

《98精品店》

妖精傳說　大江戸ルネッサンス

RELIRA

CRESCENT　OH PAI

《七彩耀目的光碟世界》

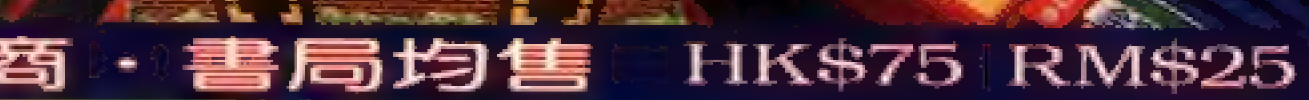
《PC地帶》

《遊戲解剖室》

《遊戲終結者》

仙劍奇俠傳

歡樂幸福人



編輯室報告

本刊上期刊出本年度 PC 族普查結果，顯示絕大多數本刊讀者所擁有之電腦配備已較去年同期之普查結果有著明顯的提升。從意見反應中，編輯室除強烈感受讀者對本刊及各遊戲軟體的高度期許外，並感受到電腦使用正持續朝向多媒體及網路上發展之強烈趨勢，對照於台灣在國際網路上之傳輸量居世界前十名，及資策會所發佈之去年台灣資訊產業全年產值於全球排名第四的現況（見本刊 75 、 76 期本篇幅），台灣資訊業之蓬勃發展與預期前景，又是一項傲世奇蹟，令人雀躍。然而，在這一片欣欣向榮的光明前景背後，撇開國際競爭與市場變數不表，仍然潛伏著一股不算小的隱憂。

相當比例的讀者在〝我有話要說〞的意見欄中，傳達對各項軟硬體環境載入、設定、驅動、功能…之困惑與無助，有關 EMM386 ， QEMM ， HIMEM ， VESA …仍有不少讀者相當陌生，雖已擁有 386 以上，甚或 486 以上機型，對自身的配備環境設定仍是一頭霧水，這些現象就彷如擁有滑鼠，卻不知需先（或不知如何）啓動滑鼠驅動程式才具有功能一樣令人無奈，更像是開著一部高級房車卻只享用一般陽春車的基本功能與用途般的可惜，然此現象實爲大環境使然（至少包含電腦使用介面之親和度與使用者學習意願與需求動機…），導因於盲目之軟硬體配備升級，卻未能在相關知識上一併成長；平心而論，坊間相關之電腦用書琳瑯滿目，一本厚過一本，而且使用者選購各項軟硬體，大多附有使用說明書或手冊，提供相關之安裝、設定、驅動…等方法與知識；以遊戲爲例，部份讀者反映購得軟體後，因〝迫不及待〞從來不看手冊說明，就逕自提槍上陣，落得下場〝悲慘〞形容，什麼最佳化、 LOAD HIGH 、掛載 EMM …渾然不知。

話說回來，這些現象也絕非國中小年輕讀者的專利，不少已晉升爲家長的讀者也有同樣的怨言與無助，在一片辦公室電腦化的呼聲中（公家單位亦然），不少使用者想要藉助電腦的各項優點處理工作上的需要，作個全然的使用者享受電腦所帶來的便利，卻無法擺脫電腦執行時各項糾纏的窘境。以目前的作業環境而言，光是繁瑣的硬體設定、記憶體管理，不同需求的最佳化、多媒體周邊的設定與功能使用…就足以令人望之怯步，預定公元 2000 年於德國漢諾威舉辦的電腦萬博會，電腦娛樂仍占六大主題中極重要之地位，顯見休閒軟體之定位已有明顯之提升，更可見休閒軟體實是切入電腦資訊領域極具親和力的一環，然而在人口層佈的金字塔理論中，最大的消費人口卻是來自金字塔最底部的〝完全使用者〞，其消費市場之大，實難想像，相信除了像筆者這種基於人文立場，有些微的反科技情結外，絕大多數的人都已明顯感受到電腦在未來科技中所扮演的重要角色與發展趨勢並亟欲融入電腦資訊領域…不過其中更有極大比例的人，明知科技趨勢，卻是望之怯步，不得其門而入，心急如焚。讓使用者成爲完全的使用者，輕鬆上機，立即享用是電腦深入家庭，成爲像電視、冰箱、音響…等各項家電用品般便利的目標，顯然地，微軟已看中這個趨勢與蘊藏的市場潛力，正努力朝向更親和更便利的環境介面加強，以美國目前接獲的 Windows 95 大量的預約訂單而言，消費者普遍的共識是操作容易、親和度高、能達較高的執行效益，不買會落伍…云云；以國內而言，這股 95 旋風一樣強勁，然而其效益仍然需要對應之軟硬體搭配方能相得益彰，顯然朝向輕鬆上機、立即享用、價格低廉、深入家庭的目標上，電腦科技仍有一段不算短的路程要走。代表人類科技成就之一的個人電腦，對永遠希望走在時代尖端的使用者而言，先進的電腦配備可能成爲笑傲同儕的象徵，也可能是您荷包永無止境的夢魘，擁抱科技，擁抱電腦，編輯室誠摯地建議您積極瞭解您現有及即將擁有的配備與相關知識，畢竟實用最重要。

由於受限於篇幅，本社藉此一隅，感謝讀者對軟體世界雜誌及 MegaDisc 光碟的鼎力支持，社內全體再申謝意，有關新訂戶之價格還發佈於書內劃撥單中，敬請留意，原價優惠專案將於 8 ／ 20 截止，對於一口氣訂閱一年以上的讀者（目前最高記錄一口氣訂六年），編輯室再次感謝讀者的支持，不過雜誌訂閱（新訂／續訂）目前僅開放半年及一年之訂閱業務，訂戶組將儘快將多出的款額退回，造成不便，敬請原諒。

演出人員

發行人兼社長／王俊雄
總編輯／李初陽
主編／鍾文慶
文字編輯／史量、李永治
編輯助理／蕭嘉慧
美術主編／郭美玲
美術編輯／葉秀娟、呂淑瑛
光碟主編／李俊賢
程式總監／石志清
打字排版／陳櫻英、伍美香
廣告企劃／曾玉琴

特約編輯／蘇經天、朱學恒、黃振偉
許德全
特約作家／
鍾凱文、徐國璟、葉明璋、劉昭毅、
駱婷婷、何布、曾昭奇、王彰懋、
劉建台、蔡宗明、黃文龍、侯育宏、
俞伯翰、黃啓禎、楊禧鑫、林旭中、
黃振偉、王詠文、卜起經、陳志明、
廖奇建、黃俊銘、劉家禹、羅元廷、
徐維成

廣告／曾玉琴
廣告專線：（ 07 ） 3848088 轉 277
FAX：（ 07 ） 3802764
劃撥帳戶／謝明奇
劃撥帳號／ 40423740
訂戶服務專線／ 07-3848088 轉 278

社址／高雄市三民區民壯路 63 號五樓
電話／ 07-3848088 轉 277 ／ 289
電子郵件信箱／ swm@ksts.seed.net.tw
投稿・聯絡信箱／高雄郵政 28-34 號
來稿請示真實姓名並自留底稿，本社恕不退稿，使用筆名與否悉聽尊意。

封面提供／智冠科技
版面設計／林俊宏

法律顧問／遠東法律事務所陳鏡隆律師
照相打字／點線面電腦照相排版公司
製版印刷／秋雨印刷股份有限公司
台南市中華西路一段 77 號

南區業務／高雄市三民區民壯路 61 號
TEL：（ 07 ） 384-8088
北區業務／台北市南港路二段 99-10 號 1F
TEL：（ 02 ） 788-9188
中區業務／台中市西屯區洛陽路 148 號
TEL：（ 04 ） 311-8774
香港業務／香港九龍深水埗海壇街 163 號
銀海大廈 1F B.C 室
FAX：002-852-7280999
TEL：002-852-7292781
星馬業務／13A,Jalan SS21/60 Damansara
Utama,47400 Petaling Jaya,
Selangor,West Malaysia
TEL：002-603-7175206
FAX：002-603-7195711
大陸地區代理／東方亞邦科技有限公司
TEL：002-8620-7668322

軟體世界

SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY

SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY
1995.AUGUST

● 中華郵政南臺字第525號執照登記為雜誌交寄。
● 行政院新聞局出版事業登記證局版臺誌字第6502號。
● 中華民國78年4月創刊，每月15日出刊。

《間間猜廣告》

看廣告還能得到免費的遊戲？不要懷疑!!只要你能猜出以下經過局部分割的畫面內容，究爲哪家公司發行(請填入廣告索引中之公司編號)，幸運之神就可能與你同在。請將答案寫在選票下的《間間猜廣告》答案表中(答案將依廣告索引所登列爲準)。

提示：請詳閱本期各頁廣告內容

76期間間猜廣告解答

A(25)B(2)C(14)D(26)E(8)F(12)G(5) H(13)I(19)J(10)K(18)L(4)M(22)N(24) O(27)P(20)Q(7)R(9)S(11)T(23)U(15) V(28)W(17)X(16)Y(21)

中獎人名單

新竹縣—陳俊沐・新竹市—林逸crowd・台南市—陳崇義・台南市—許致明・台南縣—王辮慶・高雄縣—邱晨翔・高雄市—吳東錦・台北縣—張帆彤・屏東縣—王宇書・彰化縣—林宜河

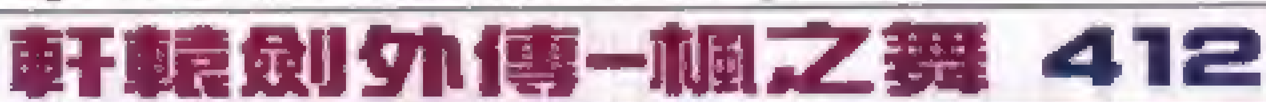
【以上中獎人可獲國內已出版遊戲軟體（不限出版公司），請速電洽本社】

第77期廣告索引

讀‧者‧票‧選 TOP 20 & Best 5

●統計日期：7月1日～7月28日　●廢票：62　●其他：267
●總得票數：2260票　●資料來源：軟體世界雜誌76期選票

1 仙劍奇俠傳　421



□大宇　□RPG　□上期排名：本期新進榜

閒來沒事 High 一下…哈哈…承讓啦…人說軟世排行登不易，看來也不過爾爾，說什麼 BUFFER 、TOP 20，大俠我輕功一掠就打到 BB …哈哈…輕而易舉呀！…呼！你想到哪邊去啦！… BB 是 Best of Best 5 啦！你以為是什麼？…啥？…你想的應該算 H 不算是 BB 吧…啊！不扯了！總之…閒來沒事 High 一下，真好，尤其在 BB 上面 High 的感覺…更好…嘿！ High 到最高點，心中有 BB …我就這樣一路 High 下去吧。噫？老兄！您火氣不小哦…來 High 一下吧…

2 軒轅劍外傳－楓之舞　412

□大宇　□RPG　□上期排名：1

啊～嗚吧…哼！好一個自此相安，百年無事…敢學我說話…說什麼一片丹心，聊表仰慕之意，既然武將對三國兄弟如此仰慕，三國、武將何不就此相安，百年好合算啦!!說我挾三國以令諸 GAME ，要與三國私分天下…哈哈…此乃試放流言導彈，聲東擊西之策，為了不讓漁翁打牙祭，丐幫弟子撿到錢，這榜首寶座自當是讓給自家人，三國兄弟，你真以為我排一，你排二，足以自此相安，百年無事 ?! …哈哈…奇俠兄，我夠意思吧！您慢慢 High …不過，你可要 High 穩啦，現在外面風聲鶴唳、草木皆兵，天空上…三國旋風…颳得緊啊…啊～嗚吧…

3 三國志IV　203

□第三波　□策略　□上期排名：2

不得了啦了不得…報…報告老大…老三且慢！兵來你擋，水來他淹，凡事報告，你幹啥吃的？…嗯…老大英明，老大休息…我來就行…咳咳…隔壁的瘋子聽著，關於你私讓榜首給奇俠兄（哇！叫得還真親切…）我方認為…御獨上路屎尿多，肥豬拉ㄆㄨㄣ屁聲大…等很久啦…哇！老二閉嘴！屎尿ㄆㄨㄣ屁難登大雅之堂，發言抓重點…是！老大英明…咳咳…有關百年好合…哇！重點是三國旋風…啥？屎尿更多，屁聲更大？…唔…哇哈哈…咱們三國世家重振聲威…有望啦…哪裡…老大英明…哈…哼！隔壁的！三國有喜，你嗚個什麼嗚…

4 中華職棒II　89

□軟體世界　□運動　□上期排名：5

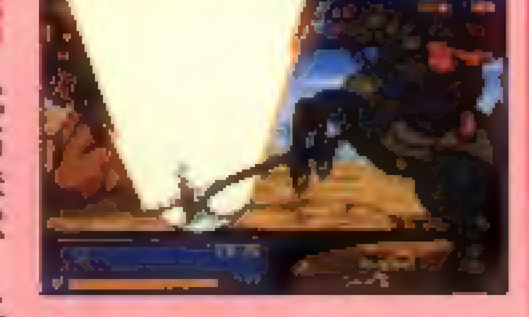
嗚…上次差點演出駒情記，本次特別…嗚…客串演出帥哥阿德名著改編的…嗚…少年帥哥的煩惱…嗚…三國老大一向英明，此時未免高興得太早，據說該三國非你三國啊！三國老大趕緊派出探子打探風聲吧！再說，什麼屎尿多、屁聲大，簡直不能聽，雖然那個奇俠兄不但登峰造極，還超越巔峰，我們還是該有風度送他“日正當中”“香車入城”“黃金四溢”“大吃一驚”四道句句贊詞的匾額以資慶賀才是…嗚…講到香車就想到美人…嗚…少年帥哥我目前的煩惱就是…一支獨秀啊…嗚…

5 武將爭霸II　87

□熊貓　□格鬥　□上期排名：3

哼！什麼少年帥哥？什麼香車？什麼一支獨秀？你的煩惱該是榜內缺美人吧…瞞則瞞不識，識者不能瞞，你根本就是另有所指，照你的說法，香車根本就是水肥車，日正當中時大伙正在吃午飯，水肥車這時就進城未免也太早了些，如果一不小心黃金四溢，還得大吃一斤，你未免也太毒了點…至少也要等到月正當中進城，水肥車才能滿“載”而歸啊！再說，從水肥車能想到美人，帥哥您的品味未免也太 High 了些，我雖為一介武將，文學倒也不差…嘿！“月亮正當中，水肥車入城，黃金灑四溢，不用吃一斤”…帥哥！我改得夠嗆吧！嘿…就算吃半斤，也是夠嗆的啦…

本月新秀



漢堂新作炎龍騎士團Ⅱ，挾一代之風靡，本期雖為新進榜次高名次（次於本月焦點作品），然依其進榜之勇猛相較於一代之進榜狀況（64期獲選當月焦點，65、66兩期入主 BEST 5）實有過之而無不及，雖不若一代於64期排名第6軍臨 BEST 5城下，底認仍有闖關之熱度，讀者除對遊戲予以肯定外，對所附贈之騎士座鐘亦加讚揚，（遊戲贈品不在編輯室評等之列）癸別一年二代是否有緣入主 BEST 5，但憑讀者裁奪。

【炎龍騎士團Ⅱ】

本月焦點

大宇歷時二年的角色扮演大作，引人入勝的劇情，變化多端的法術，效果和饒富中國風味的景物，證明這款一延再延的遊戲的確有其過人之處。甫出片，即以421之高票數攻下本期 BEST 5的榜首寶座，除了實力不容小覷之外，玩家熱情的支持也是重要因素之一，以其黑馬般的竄昇速度看來，後勢一片光明。

【仙劍奇俠傳】

楓之舞以9票之差拱手讓出蟬連3期的寶座，使得同屬大宇旗下的新作仙劍奇俠傳首開軟世排行當期新進榜便直取榜首之例，仙劍臨空而降之翩翩風采令人爲之一眩，其光芒更是叫楓之舞自嘆弗如，武將Ⅱ也因此連退兩名，使得代三國親征啊嗒吧的劇情，因半路殺出仙劍而急轉直下，只得暫居BEST 5守關，一旁飲恨。綜觀BEST 5榜內劇情分線發展（劇情內容純依排行順序杜撰，若有雷同，必屬巧合，特此聲明），仙劍在盛傳6月即將推出三國演義Ⅱ的風聲下，能否繼續蟬連，再展仙劍光芒？（報！三國最新馬路消息指出…＊@弁○★）三國志Ⅳ是否自此相安，放棄榜首刻字的壯志？武將代伐啊嗒吧受挫，是否就此守關飲恨？而職棒帥哥是否就此逐愛情棄榜首功名隨天使而去？劇情發展端視讀者選票作出定奪。

在TOP 20中，天使Ⅱ依然佇足領軍，"苦侯"職棒Ⅱ回心轉意，而在光輝的爸爸月裡，美少女Ⅱ卻連退3席名次，落於天使Ⅱ後喪失發言權，未能適時表達對衆養父的感謝之意，實爲一憾。不過顯然她目中的帥哥當是"年輕有爲"獲選爲本月新秀的炎龍騎士Ⅱ，而非職棒Ⅱ，說起本月新秀與焦點的提名爭奪戰，炎龍騎士以上榜狀況、名次排行、前作話題脫穎而出。略勝神示錄之竄升幅度（＋16名，自BUFFER車尾竄入Top 20榜內，爲本期最大升幅），獲選爲本月新秀，而本月焦點則頒給光芒四射實足以同時並列本月新秀、焦點雙料殊榮的仙劍奇俠，編輯室評比之兩難可見一斑。另外，阿曼尼斯Ⅲ（＋9名與神示錄同由BUFFER竄升）、卒業（＋8名）升幅一樣令人稱羨，不容小覷。榜內2款新作，除炎龍Ⅱ外，超級快打旋風Ⅱ挾極佳之風評口碑，一舉攻入TOP 20成認後續熱度強勁；而上期又彈又浮的燃燒野球4及幽浮，無獨有偶，本期同挫7名，下挫名次同爲7名的另有上期對天使Ⅱ造成"恫嚇"壓力的中國，而榜內下挫幅度最大者爲光明聖使團（-8名），所幸保住Top 20守關大座。

綜觀BUFFER內，除4款新作外，名次全面下挫，無一倖免。榜內再度由模擬城市2000領軍，而未浮反沈的幽浮則墊其後；同屬自Top 20跌入BUFFER的遊戲中，除了上述兩款外，尚有銀河英雄傳說Ⅲ SP（-10名）及毀滅戰士Ⅱ（-11名），成認曾造成極度風靡的Doom Ⅱ（Doom Too）PC遊戲至此熱度恐已銳減泰半，引人唏噓，傳奇性的毀滅戰士旋風在GAME壇已寫下不可抹滅的一頁。而榜內四款新作，目前雖只浮現BUFFER暖身，卻是匹匹黑馬，大有全面脫韁而出之勢，是否一如預期，但見下期分曉，而上期預測之A列車與魔法飛毯之爭，本期大爆冷門，不但未能攻入Top 20，A列車熱力有限，魔法飛毯則不告而別，不過正由於競爭之激烈，除了繼上期原已慘跌的殺人月退出BUFFER外，鈦戰機、魔法大帝、魔騎士Ⅱ、特勤機甲隊，本期均從BUFFER退出，而死星戰將更是自Top 20直接消失。GAME壇代有新人出，無論您是喜新厭舊、懷古念舊、忠貞不二、半路變節…在衆多遊戲中，讀者您最喜歡的遊戲是否也在榜內呢？軟世排行榜需要您寶貴的一票。

本期	上期	遊戲名稱	出版公司	類別	票數
6	6	天使帝國II	大宇	策略模擬	75
7	4	美少女夢工場II	精訊	少女教育策略	71
8	—	炎龍騎士團II	漢堂	角色戰略	44
9	7	瘋狂醫院II—超級醫生	鷹揚	策略	43
10	8	明星志願	大宇	策略	38
11	19	卒業	華義國際	角色養成	36
12	21	阿曼尼斯傳說III	天堂鳥	角色扮演	33
13	29	神示錄—背叛與毀滅	傑誠	角色扮演	31
14	11	魔域傳說IV—波斯戰記	華義國際	角色扮演	30
15	18	太閤立志傳	第三波	策略	29
16	9	中國	世紀縱橫	策略	26
17	10	燃燒的野球IV	軟體世界	運動	25
18	—	銀河飛將III—虎之心	松崗	模擬	23
18	13	超級快打旋風II	第三波	格鬥快打	23
20	12	光明聖使團	天堂鳥	角色扮演	21

票選活動 中獎名單

台北市X張一凡
台北市X陳龍文
台北市X林英博
桃園市X熊國偉
雲林縣X鄭裕民
新莊市X葉錦文
台北縣X曾湘玲
台北縣X石敬祥
台北縣X林哲男
台北縣X陳沅頡
板橋市X謝明憲
板橋市X梁志瑋
台南市X簡建全
台南市X高銘應
彰化縣X劉嘉文
台中縣X劉育東
台中市X鄭世杰
高雄市X蔡仁彰
高雄市X許桂甄
屏東縣X柳圭翼

●以上二十名讀者各獲得軟體世界遊戲軟體磁片版任一套，得獎者請即刻與本社聯絡。

The Buffer 21～30

本期	上期	遊戲名稱	出版公司	票數
21	20	模擬城市2000	電腦休閒世界	19
21	14	幽浮-地球防衛武力	第三波	19
23	22	大航海時代II	第三波	18
23	—	臥龍傳-三國制霸之技	松崗	18
25	15	銀河英雄傳説III SP	微波	17
26	—	95 美 (NBA Live 95) 美國職籃大賽	憶弘	15
27	16	毀滅戰士II	精訊	14
28	—	逆玉王	天堂鳥	13
28	27	A列車4	第三波	13
28	—	聖少女戰隊II	華義國際	13

新片動向

提供國內出片

八月份

1日 ●毀滅戰士II麥金塔版【精訊】
類型：射擊　售價:700元

2日 ●龍騎士III【微波】
類型:RPG　售價:650元

10日 ●倉庫番-玩家復仇版【大宇】
類型：智育　售價:540元

15日 ●米蘭斯紀事【精訊】
類型:RPG　售價:550元

23日 ●魔法師寶典CD版【全崴】
類型:RPG　售價:950元

31日 ●天才寶寶大競賽【熊貓】
類型：益智　售價：未定

上旬 ●星城-綠洲計劃【松銓】
類型：經營模擬　售價:590元

●無限飛行CD版【松崗】
類型：模擬　售價:840元

●超擬真撞球CD版【松崗】
類型：運動　售價:840元

●機甲戰神2CD版【第三波】
類型：動作　售價：未定

●真人鬥牛籃球賽CD版【第三波】
類型：運動　售價：未定

●精靈物語【鷹揚】
類型：運動　售價：未定

●爆笑保齡球【熊貓】
類型：運動　售價：未定

●特勤機甲隊II CD版【華義】
類型：戰略　售價:750元

中旬 ●戰棋【松銓】
類型：戰略　售價：未定

●鋼鐵戰士【第三波】
類型：動作　售價:480元

●雲絲頓賽車CD版【第三波】
類型：運動　售價:860元

●極速賽車CD版【第三波】
類型：動作　售價:720元

●鋼鐵戰士CD版【第三波】
類型：動作　售價:600元

●銀河爭霸CD版【第三波】
類型：策略　售價:980元

●幽魂CD版【第三波】
類型：冒險　售價:1600元

●魔法公主大冒險【鷹揚】
類型:RPG　售價:600元

●王子傳奇【漢堂】
類型：角色戰略　售價：未定

●先知的魔寶石【太易】
類型：益智解謎　售價：未定

下旬 ●魔石英雄傳II【天堂鳥】
類型:3DRPG　售價：未定

●殖民計劃【光譜】
類型：策略　售價:560元

●刀劍決【花蓮】
類型：戰略　售價：未定

●古大陸物語CD版【松崗】
類型：角色戰略　售價:740元

●獸鄉的守護者【華義】
類型：戰略　售價：未定

●傳說紀元-黑暗之星【微波】
類型:RPG　售價：未定

●黃飛鴻電影版【歡樂盒】
類型：動作　售價：未定

●絕地-眾神之詛咒【新藝】
類型：冒險　售價:720元

●絕地-眾神之詛咒CD版【新藝】
類型：冒險　售價:800元

未定 ●魅惑美天使【天堂鳥】
類型：戰略RPG　售價：未定

●巴蜀傳奇【仕積】
類型:RPG　售價：未定

●謀略王子CD版【第三波】
類型：策略　售價:780元

●1942太平洋空戰CD版【第三波】
類型：模擬　售價:840元

●小沙彌【傑克豆】
類型：動作　售價：未定

●壓箱小精靈【歡樂盒】
類型：動作　售價：未定

●幻星追擊戰【歡樂盒】
類型：射擊　售價：未定

九月份

5日 ●赤日【世紀縱橫】
類型：策略　售價:600元

●赤日CD版【世紀縱橫】
類型：策略　售價:800元

22日 ●格鬥悍將【熊貓】
類型：動作　售價：未定

28日 ●世紀末商業革命【光譜】
類型：策略　售價:540元

30日 ●HERETIC II【精訊】
類型：射擊　售價：未定

上旬 ●超未來少女【快樂天堂】
類型：美少女養成　售價：未定

●地獄之吼CD版【松崗】
類型：冒險　售價:840元

●奇幻王國CD版【松崗】
類型：冒險　售價：未定

●95夢幻足球CD版【松崗】
類型：運動　售價：未定

●超級越野車CD版【台晶】
類型：運動　售價:720元

中旬 ●古大陸物語【松崗】
類型:RPG　售價:650元

●恐龍快打CD版【松崗】
類型：動作　售價:940元

下旬 ●新世紀興亡史【快樂天堂】
類型：戰略　售價：未定

未定 ●紅色的誘惑【天堂鳥】
類型：冒險　售價：未定

●逆轉時空【長富】
類型：射擊　售價:490元

●第11小時CD版【第三波】
類型：冒險解謎　售價：未定

●銀河飛龍CD版【第三波】
類型：冒險　售價：未定

●齊柏林飛船CD版【第三波】
類型：策略　售價:680元

●幻星追擊戰【歡樂盒】
類型：射擊　售價：未定

●爆笑足球【歡樂盒】
類型：動作　售價：未定

●太陽神殿【傑克豆】
類型：動作射擊　售價：未定

●魔境大冒險【傑克豆】
類型：智育　售價：未定

●以上出片資料僅供讀者參考，如有任何變動請向原出版公司查詢

○ CRW 鎮暴特遣隊 【華義】
類型：戰略 售價：未定

十月份

10 日 ●魔界聖女傳 【天堂鳥】
類型：冒險 售價：未定

上 旬 ●惡魔的饗宴 【弘煜】
類型：RPG 售價：未定

●運籌天下 【光譜】
類型：策略 售價：未定

下 旬 ●風色的幻想 【弘煜】
類型：RPG 售價：未定

未 定 ●鐵甲旗艦 【華義】
類型：戰略 售價：未定

●魔水晶物語 【快樂天堂】
類型：RPG 售價：未定

●西楚霸王 【熊貓】
類型：RPG 售價：未定

十一月份

1 日 ●碰龍美戰士 【天堂鳥】
類型：智育 售價：未定

未 定 ● Terminal Velocity 【台晶】
類型：射擊 售價：未定

●阿曼尼斯外傳 【快樂天堂】
類型：戰略 RPG 售價：未定

● PSY 幽記 【華義】
類型：RPG 售價：未定

十二月份

30 日 ●鬥神的十大名姬 【天堂鳥】
類型：格鬥 售價：未定

未 定 ●擂台美少女 SP 【天堂鳥】
類型：智育 售價：未定

●魔龍紀事外傳 【天堂鳥】
類型：冒險 售價：未定

●八女神物語 II 【快樂天堂】
類型：戰略 售價：未定

●鋼鐵騎士 【華義】
類型：RPG 售價：未定

85 年元月份

●阿曼尼斯傳說 IV 【快樂天堂】
類型：RPG 售價：未定

未定

●沈默的艦隊 【華義】
類型：戰略 售價：未定

軟體世界雜誌 8·15－9·14

8.15	●軟體世界雜誌出刊 ●米蘭斯紀事
16	
17	
18	
19	
20	
21	
22	
23	●魔法師寶典 CD 版
24	
25	
26	
27	
28	
29	
30	
31	●天才寶寶大競賽
9.1	
2	
3	
4	
5	●赤日磁片版／光碟版
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	

SCHEDULE

8月 預定

上 旬

●星城-綠洲計劃
●無限飛行 CD 版
●超擬真撞球 CD 版
●鐵甲戰神 2CD 版
●真人鬥牛籃球賽 CD 版
●精靈物語
●爆笑保齡球
●特勤機甲隊 II CD 版

中 旬

●戰棋
●鋼鐵戰士
●露絲頓賽車 CD 版
●極速賽車 CD 版
●鋼鐵戰士 CD 版
●銀河爭霸 CD 版
●幽魂 CD 版
●魔法公主大冒險
●王子傳奇
●先知的魔寶石

下 旬

●魔石英雄傳 II
●殖民計劃
●刀劍決
●古大陸物語 CD 版
●獸鄉的守護者
●傳說紀元-黑暗之星
●黃飛鴻電影版
●絕地-眾神之詛咒

9月 預定

上 旬

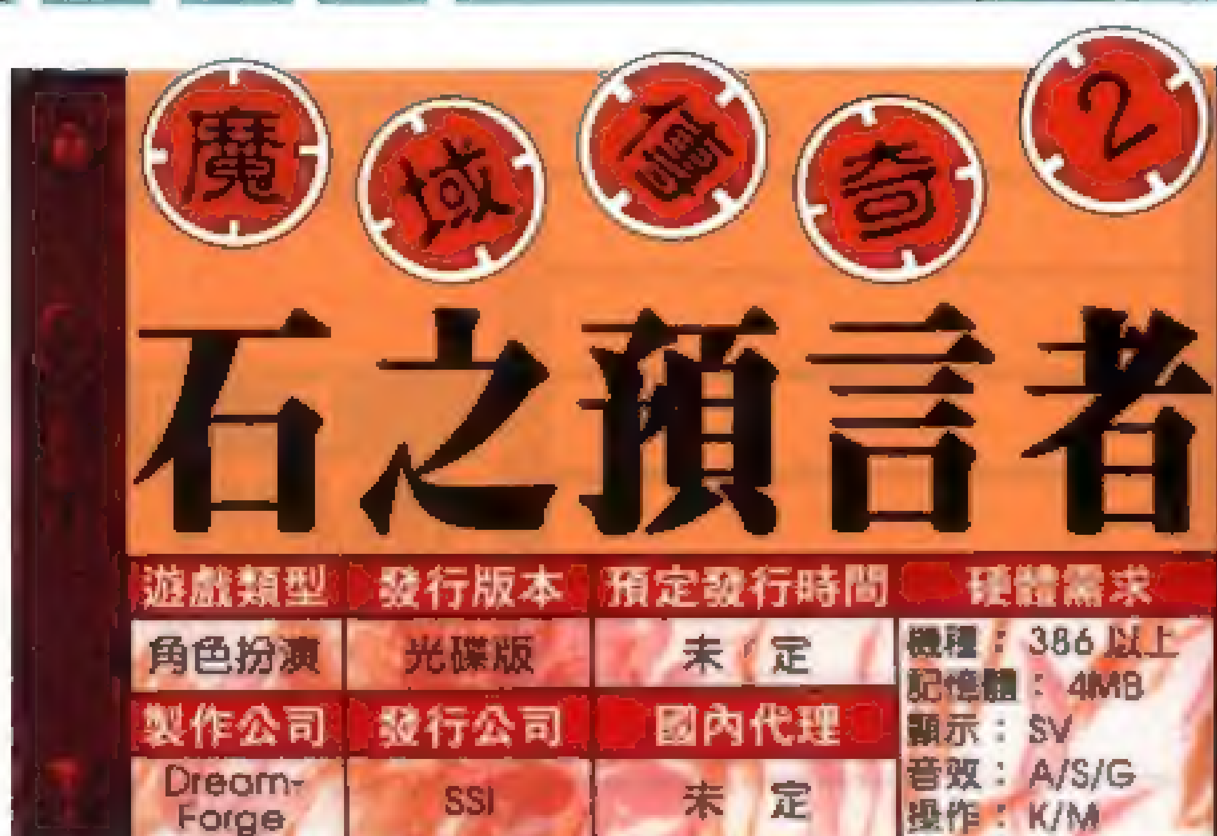
●超未來少女
●地獄之吼 CD 版
●奇幻王國 CD 版
● 95 夢幻足球 CD 版
●超級越野車 CD 版

中 旬

●古大陸物語
●恐龍快打 CD 版

下 旬

●英倫霸主
●地獄之吼 CD 版
●恐龍快打 CD 版
●刀劍決
●傳說紀元-黑暗之星
●天才寶寶大競賽



魔域傳奇 2
石之預言者

遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
角色扮演	光碟版	未 定	機種：386 以上 記憶體：4MB 顯示：SV 音效：A/S/G 操作：K/M
製作公司	**發行公司**	**國內代理**	
Dream-Forge	SSI	未 定	

在出版角色扮演遊戲的遊戲公司中，SSI 可算是相當有名的大老之一。從之前出版的 AD&D 系列、魔眼殺機系列，直到最近的魔界召喚（SUMMONING）、惡魔禁地（Devil of Darkness）及魔域傳奇系列，都擄獲了不少玩家的心。其中後面的這幾套，都是DreamForge 所製作的，雖然在程式上都有或多或少的 Bug，但是由於設定及畫面部份都還不錯，所以筆者還是不禁地沉迷其中。最近 DreamForge 在出了魔域傳奇之神聖之符、魔窟古城之後，又利用相同的介面製作了魔域傳奇－石之預言者（Ravenloft-Stone Prophet）。深好 RPG 的筆者，自然不會放過本遊戲囉！在奮戰數天之後，在此先為讀者介紹一下，以饗 RPG 的同好們。

迥然不同的故事背景

在轉戰吸血鬼領主的不死軍團、黑暗精靈所統治的地底古城之後，冒險者再度向另一個未知的危險領域出發。這次的故事場景是在廣大的 Har'Akir 沙漠之中，由於邪惡的法老王 Anhktepot 觸怒了太陽神 RA，因此整個沙漠四周都被高聳的火牆所包圍，使得此地與世隔絕。冒險者必須藉著盲眼的先知的幫助，設法擊敗邪惡的木乃伊王 Anhktepot，並解救這塊受咀咒的沙漠。由於以埃及的神話故事為背景，因此你將會在冒險途中遇到各種在埃及神話中所出現的事物，算是目前 RPG 中比較少見的故事背景。

開頭的精彩動畫

刻劃精細的畫面表現

由於魔域傳奇系列採用360 × 240 256 色的特殊解析度，因此遊戲的畫面看起來頗為細緻，再加上使用的顏色比較近似真實顏色，因此整體看起來可說是相當漂亮；像是水井下的女神神殿、高聳的方尖碑塔，或是祭拜邪惡蛇神的神殿等，及灰暗的牆壁、搖曳的火光、牆上的壁畫等，都可說具有相當的水準，營造出整個遊戲中的埃及神話風味。

↑充滿埃及風味的壁畫

刻劃精細的遊戲畫面

可傳送人物的功能

由於是魔域傳奇的續作（魔窟古城不算），因此在遊戲的架構中也多少有些改變，其中最引人注目的，就是傳送神聖之符人物的設計，讓筆者封塵已久的冒險者們，能夠再度重披戰袍，踏上新的旅途。人物傳送之後，只會留下一些必要的武器裝備，不過比起新創造的人物，還是強了許多。像筆者的牧師及法師，都已經到達第十級，因此在初期與的是所向披靡，無人能阻。如果你玩過魔域傳奇－神聖之符，又碰巧有留下記錄檔案的話，不妨傳送到石之預言者來，可以省下不少練功的時間。

由神聖之符傳送過來的人物

稍加改變的操控介面

除了傳送人物的功能之外，石之預言者在介面上也做了些改進。首先是操控介面的改變，將功能選單及快速存取功能等選項改放到主畫面下方，與前進後退等方向鍵放在一起，讓玩者可以更方便地只用滑鼠來控制整個遊戲。法術的介面改成放在主畫面的位置，雖然選項更大更清楚，但是對於喜歡開著法術選單隨時待命的筆者而言，總是覺得反而有些不便。另外遊戲中增加了飲水的設計，也就是說在廣大的酷熱沙漠中，隊員必須經常喝水，以適時補充體內的水份；因此在遊戲主介面的人物圖像旁，除了原先的生命値之外，還多了個體內水份的顯示。如果人物缺水的話，便會不斷地減低生命力，直到死亡為止。

↑略有改變的操控介面

↑與 NPC 的交談畫面

↑不死之身的 Senmet

新增加的法術物品

既然是新的作品，那麼遊戲中自然也少不了一些新增的法術物品。在法術方面，除了多了一些特殊種族及職業所擁有的一些天生技能外，在牧師及法師方面，也多了不少新法術。其中讓筆者印象最深刻的，便是牧師第三級的召蟲術（Summon Insects），如果使用得當的話，可以在瞬間消滅一群頑強的敵人，不過弄不好的話，自己也會受傷。物品則除了原先的物品裝備之外，還多了一些具有埃及風味的物品裝備，使得玩者能夠有更多的選擇及使用的空間。

↑[illegible]

↑[illegible]

↑牧師第三級的召蟲術

相當奇怪的音效設定

就以前的魔域傳奇來說，音樂應該作得都還不錯，不過這次便很奇怪－不支援 UltraSound，甚至連其模擬聲霸卡的 SBOS 程式也都會從記憶體中被清除。不過在音效卡偵測時，又偏偏認為筆者的音效卡是 SoundBlaster 的相容系列，所以搞了半天，筆者只好沉默地進行遊戲。不過據筆者另一位曾玩過該套遊戲的朋友宣稱，音效及音樂都還作得不錯。看來筆者大概是沒有耳福吧！

從開頭的連續動畫，到遊戲中發生的各種劇情，魔域傳奇－石之預言者都算是具有一定水準的 RPG。如果你是 RPG 的忠實愛好者，而且能忍受遊戲中的一些 BUG 的話，可以期待本套遊戲的推出。

立體狂飆 Slipstream 5000

遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
模擬射擊	光碟版	未定	機種：486以上 記憶體：4MB 顯示：VGA 音效：A/S/R 操作：K/M/J
製作公司	出版公司	發行公司	
gemlin interactive	the software refinery	旭甫	

中生代的玩家還記得『凱撒大帝』、『羅馬帝國』……等描述羅馬古文明的遊戲嗎？在裏面不是有競技場的背景，如果你對歷史還有些了解的話，應知道那是為讓擁有文明的羅馬貴族，有宣洩獸性的管道；同樣的道理，奧林匹克也是以運動來取代血腥戰爭最好的發洩工具。而在未來的世界，戰爭已經是很久以前的事了，取而代之的是用運動來解決紛爭。在西元XXXX年，由於人們已經過了太久的和平日子，因此對於日復一日，年復一年的規律生活感到厭倦。而你所扮演的角色則是名在全世界十大"賽車"競賽中，赫赫有名的明星之一。你所要做的事情便是取悅觀眾，滿足隱藏在人類心中血腥暴力的一面。

Are you ready ? Come on ! let go

本遊戲提供單人及雙人模式的玩法，在單人模式時除了有道路及晉級賽外，更有一練習選單讓玩家練習你的操控技術；而在雙人模式中，你則可以選擇在同一螢幕上進行競賽，或是以SERIAL、MODERM、NETWORK等三種方式與其他電腦連線來比賽。遊戲中總共有十種不同的飛行器（因為它是飄浮於空中前進，故以名之。）供玩者選擇，每種飛行器皆有特定的英雄好漢來擔任駕駛，有讓人看了噴鼻血的性感尤物，也有氣波型的酷男；製作者也考慮了族群共處的問題，遊戲中也設計讓美國的原住民既俗稱的印地安人參與比賽。

而每位參賽者都具有各自的個性特色，像 COBRA 的身份是一個戰鬥機飛行員， SLAYED 則是一付街頭小子的打扮，除了身穿塑膠皮衣、手戴老虎扣外，更以骷髏頭來當標誌；而當玩家看到畫面上裝扮成神氣者模樣的男人，那絕對是我們喜好陽光的 MALIBU先生了。當然遊戲中也提供環境設定，讓玩家選擇；另外在主選單的 BEST DRIVERS 中，玩家可以去好好了解每個地區的三項比賽最好的駕駛。選擇完畢之後，如果是以單人模式進行遊戲，你必須在排行榜名列前幾名，然後才能進行下一個地區的比賽；而雙人模式則可讓玩家選擇十個比賽場地的其中之一。每個地區一開始時，你還會有一筆錢讓你買一些裝備，你如果想要血腥一點，不妨再多買一些飛彈來轟它個痛快，或是想辦法提昇你的飛行器性能；遊戲共有十一種武器、一種馬力引擎讓你選購。

各種裝備供選購

鑽天入地，享受追風的感覺

遊戲為了考慮賽車速度的要求，畫面是採用 320 × 200 × 256 色的解析度，與國內一般遊戲界所使用者相同。故在賽車時保證風馳電閃般快速，只要你稍為加個速將發現車子向火箭般的飛奔而去；遊戲雖然支援了鍵盤、滑鼠及搖桿，但是由於每個比賽區域的跑道都是彎彎曲曲的，因此如果有人能夠用鍵盤或是滑鼠玩完本遊戲的話，那麼筆者只能說你的技術實在是沒話說。事實上，你最好是有一隻很耐操的搖桿來玩這一個遊戲。而遊戲中的比賽場地因分布於世界各地，故畫面的背景將會因比賽的場地而不同，像在埃及的比賽，你會看到車子經過金字塔；而在東京的比賽，因為處處是摩天大樓，比賽的道路可說是上天入地一樣，有時你甚至要鑽入地道中才能找到出路。遊戲的規則很簡單，你只要想辦法超越其他的競爭者就行了，而且使用武器攻擊對方也是合法的行為，但是你自己也要小心，以免被別人放冷箭給暗算掉；同時沿途上有一些"好康的"，如果有需要便要盡量撞過去撿起來，但是要注意，有些反而會使你的飛行器受損。

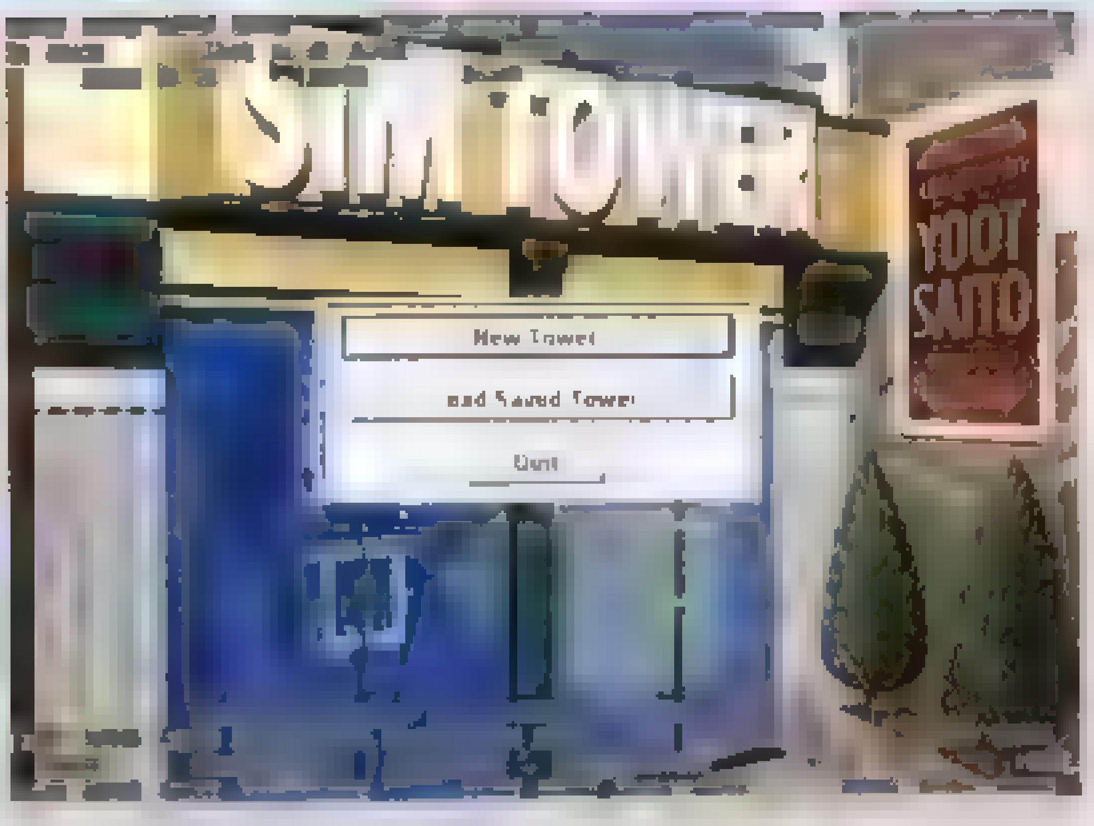
至於在遊戲的音效方面，可支援 Sound Blaster 至 SB AWE32 的等級，在音效的部份表現還滿過癮的，不管是你的飛行器與跑道擦撞時的摩擦聲，配合畫面上所出現的火花，讓人有身歷其境的感覺，有時你都得擔憂你的飛行器是否會因此損毀；或是超越其他競爭者時那種呼嘯而過的聲音，搭配螢幕背景快速的顯示，更能營造出那種追風的速度感；而當玩家的飛行器飛越觀眾面前時，觀眾們更會隨著你的飛行器而歡呼。在音樂部份，遊戲共支援了包括 GM 在內的八種音效卡，讓玩家在音樂方面有更多的選擇機會。

增強飛行器的物品

各種不同的地形

模擬大樓

SIMTOWER

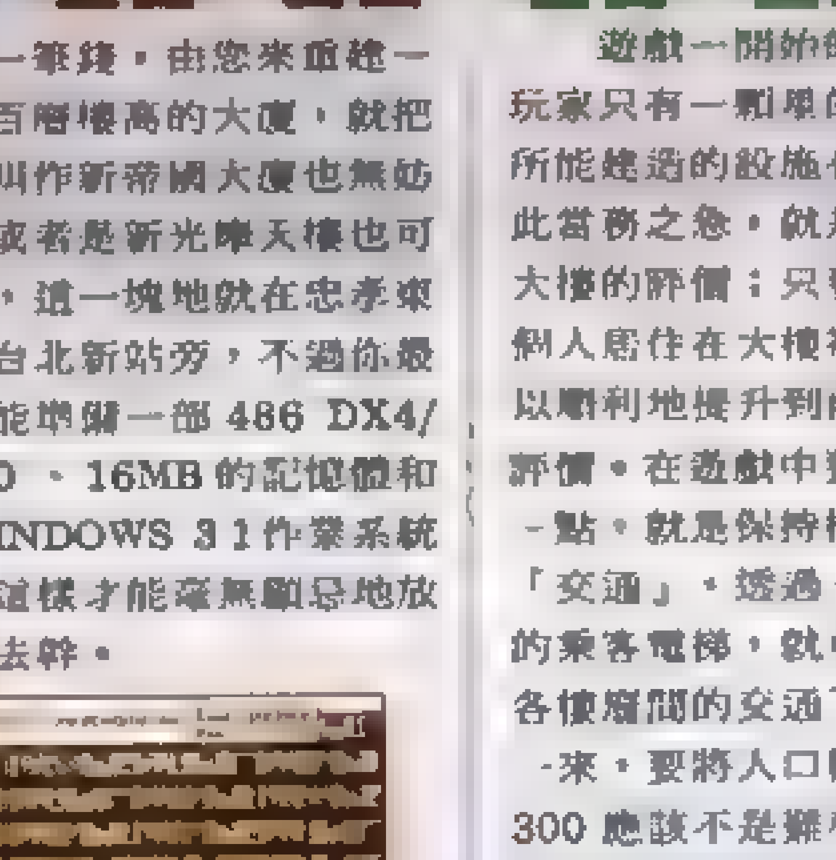


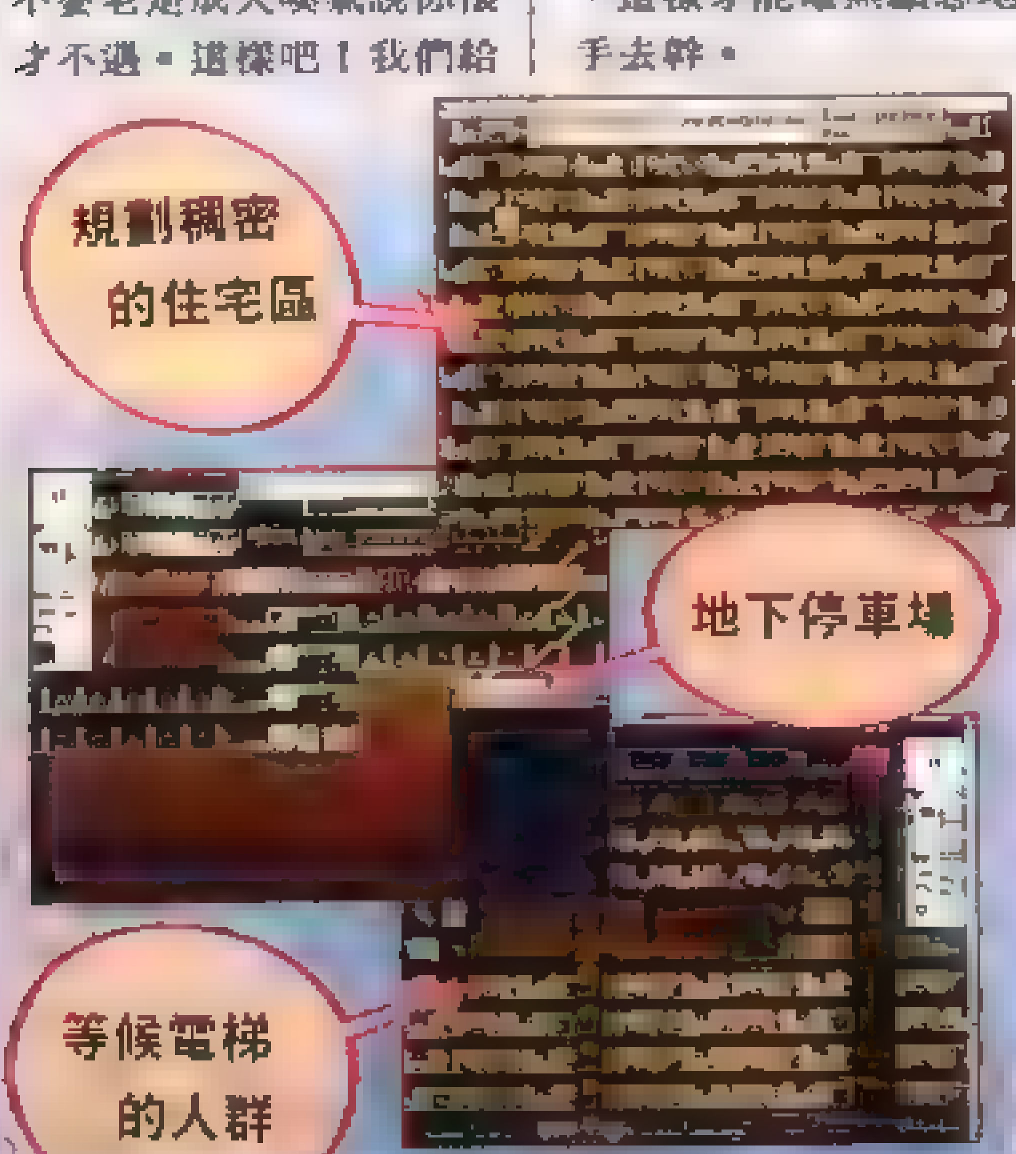
遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
策 略	磁片版	未 定	機種 386/WIN 記憶體 4MB 顯示：SV 音效 S 操作．M
製作公司	出版公司	國內代理	
MAXIS	MAXIS	未 定	

本來地處太平洋地震帶的台灣，是不適合興建 30 層以上的高樓的，但是拜建築技術和營建材料的改良，今天在台灣也可以登上 51 層的大樓，眺望遠處的雲海迷霧。7月 30 日在新光三越的『為公共安全登高比賽』您參加了沒？高樓的公共安全可是特別重要的哦！

重建帝國大廈

從『模擬城市』帶起的一系列模擬旋風，這次吹到大樓這兒來了，看過西雅圖夜未眠的玩家，一定會對那幢高聳入雲的大樓，留下深刻的印象吧？曾經是世界最高的帝國大廈，給了你什麼啓示呢？羨慕月入百萬的營建商嗎？不要老是成天嘆氣說你懷才不遇。這樣吧！我們給你一筆錢，由您來重建一幢百層樓高的大廈，就把它叫作新帝國大廈也無妨，或者是新光摩天樓也可以，這一塊地就在忠孝東路台北新站旁，不過你最好能準備一部 486 DX4/100、16MB 的記憶體和 WINDOWS 3.1 作業系統，這樣才能毫無顧忌地放手去幹。





五星大樓

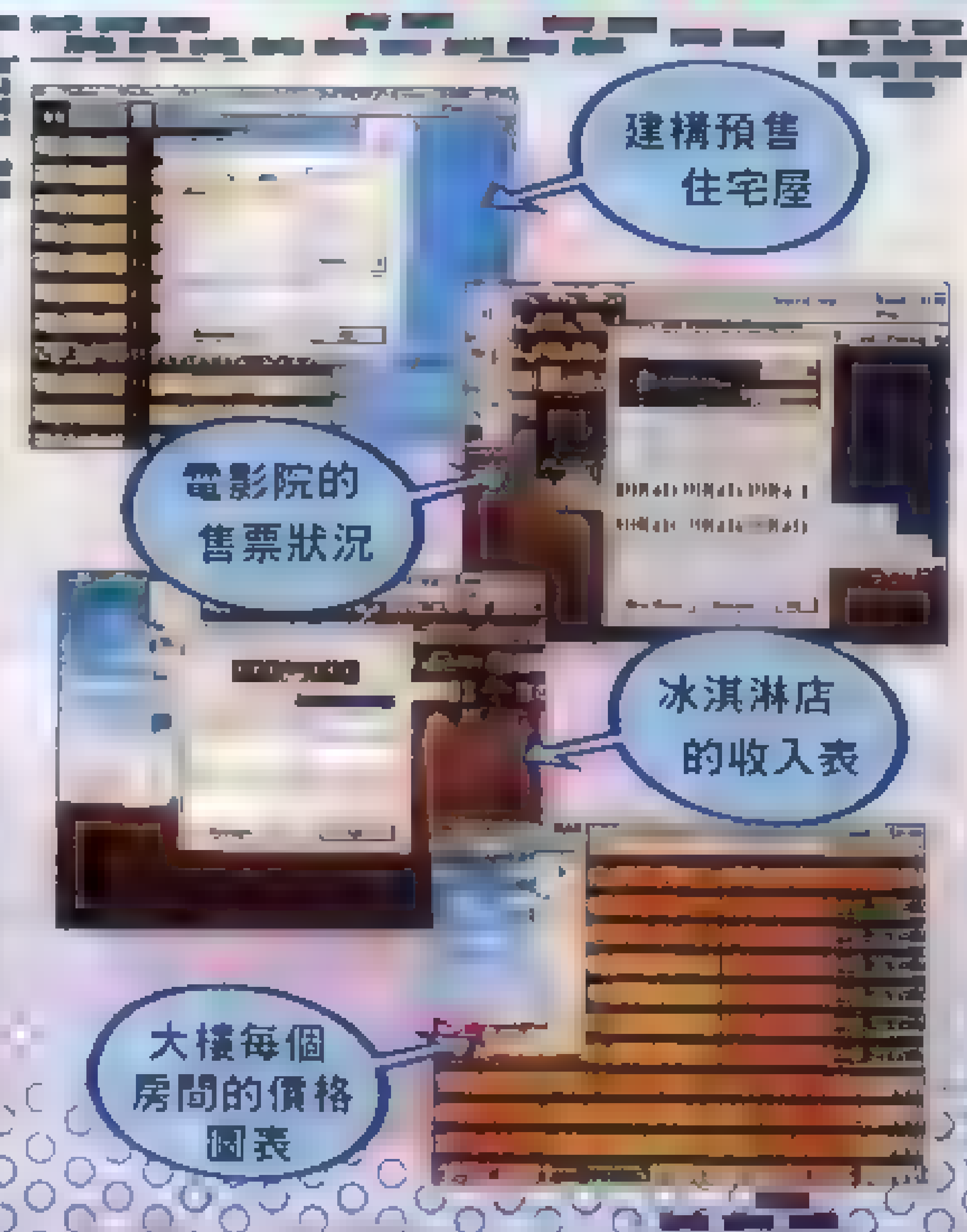
遊戲一開始的時候，玩家只有一顆星的評價，所能建造的設施有限，因此當務之急，就是要提高大樓的評價；只要有 300 個人居住在大樓裡，就可以順利地提升到兩顆星的評價。在遊戲中要注意的一點，就是保持樓層間的「交通」，透過一部標準的乘客電梯，就可以連結各樓層間的交通了；如此一來，要將人口數提昇到 300 應該不是難事。要隨時注意到你的經濟情況哦！一戶住家能容納 6 個人，而且營運不大，又能立刻帶來豐厚的回收，是不錯的選擇；但是佔地較廣，會影響日後的擴建，火災發生時疏散不易。相對來說，辦公室佔地較少，但收益慢，屬於長期性的投資，不過辦公室的外在效益大，間接促進商業發展，對玩家所設置的週邊商家、飯店和休閒設施，有直接推助的作用；這些設施全部都被容納在大樓內，形成綜合性的大樓，而且設施間有相關性，互相繁榮，使得整個大樓得以生生不息。與日擴充的大樓和人口，玩家的等級會不斷地提昇，越到後面難度越高，而且在 WINDOWS 下的速度實在很慢。

滿載的電梯▶

◀標準到達升級

整體規劃

也許玩家都沒有上過建築的課，也不懂什麼是容積率，在此有一位在模擬大樓裡工作了 30 個工作天的老手仔，願意分享他的經驗給各位。他說，「大樓的規劃非常重要。雖然可以很迅速地拆建，但是沒有人會願意拿錢砸自己的腳的；尤其是電梯的規劃更是重要，可以說高樓的生命仰仗於電梯。人們的作息是一定的，在住家的人，他們習慣在 7、8 點的時候，關掉電燈然後出門，小朋友們要上學，而父母則趕著上班，在辦公室的人會到 9、10 點鐘才紛紛到來，電梯呢？幾乎是從 7 點鐘開始到晚上 2 點鐘都會有人用，這當中有投宿的旅客，到速食店填肚子的職員，也有一家大小逛街看電影的，經常上上下下的人，就是辦公室的上班族了，我經常看到他們抱著一堆資料，可能只為了上下一樓，也會在此等電梯，通常我們會準備樓梯給他們用。比較麻煩的是很高的樓層，快速電梯的載客量大，是不錯的選擇，但是我們還是會調整一下電梯的設定，讓它發揮最大的功效。總而言之，我們人說將電梯是個重要的東西。



活生生的大樓生命體

模擬大樓中經常可以聽到許多逼真的聲音。當你指著速食店，連按兩下滑鼠左鍵，你會聽到速食店中的熟悉吵雜聲，電梯運轉時呼呼的起動聲，下雨時降降的打雷聲，這時你可能會以為自己是住在大樓裡的管理員也說不定，因為你可以看到從早到晚的景色變化，隨著時間的經過，光景逐漸地改變；從日出開始，光線射進了空屋子，人們開始活動，住在旅館裡的人起床離開，有現金入帳的嘩嘩聲，接著可以看到整理房間的人開始更替新的被褥，電梯跑來跑去。隨後太陽慢慢地爬到頭頂上，整個大樓也亮了起來，接著速食店也熱絡了起來。夕陽的餘暉，會把天空染成了一片粉紅，住家的燈火照亮了大樓，地下街裡滿是人潮，電影院大爆滿。在這裡每天都有著令你意想不到的事會發生，好像一個活生生的生物一般，充滿著新鮮感。不知道習慣了都市叢林的台灣玩家，會不會厭惡大樓的生活？或許你該換個角度跳出來看看，也許別有一番樂趣，或許你可以做得更好呢！

烏雲密佈雷聲隆隆↑

進入夜晚的大樓↓

外面天色的變化

95夢幻足球

遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
運動	光碟版	九月中	機種 386DX 20 記憶體 4MB 顯示 VGA 音效 S/GUS/ROLAND 操作 鍵盤／搖桿
製作公司	出版公司	發行公司	
RAGE	TIME WARNER	松崗	

國內的玩者對《夢幻足球（Striker）》系列或許有些陌生，但對英美的玩者來說，這卻是擁有相當知名度的足球遊戲，而在睽違了兩年之後，Rage工作室再接再厲地推出了最新的一代作品－九五夢幻足球，由時代華納代理發行，而國內的代理商則為松崗電腦公司。這個遊戲的前身原先是在超級任天堂上發表，而這一代則可在3DO上發現本遊戲的蹤影，正因為由遊樂器上進行完全的移植，因此在操控性及流暢度方面，相當令人滿意，而且在電腦版中還增添了許多特色。而且每個球員的動作都栩栩如生，諸如鏟球、截球、盤球、頂球等動作，可說只是家常便飯，就連當年球王比利的絕學—倒掛金鉤，也可以在遊戲中發現；還有些如角球、踢十二碼球等，真實的氣氛常叫人喘不過氣來。

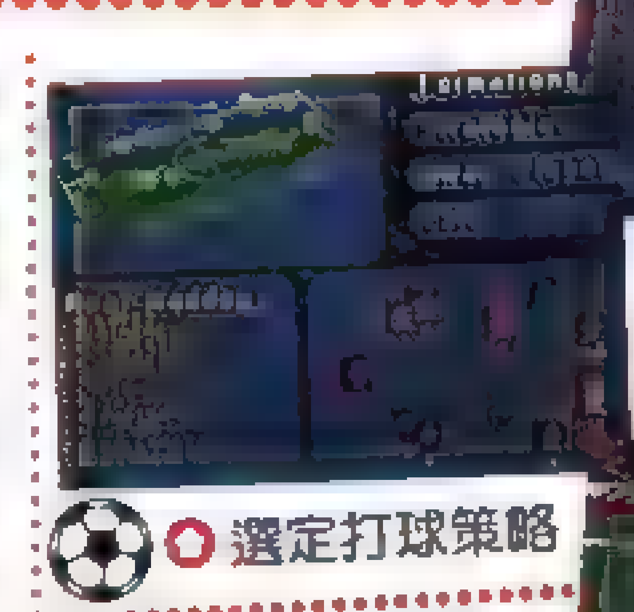
五種不同玩法及編修功能，任你選擇

在遊戲中分別提供了友誼賽、冠軍賽（選出三十二隊優勝隊伍角逐冠軍杯，最多可有四名玩者）、大聯盟杯（最多可有三十二個隊伍）、勝利杯（同樣也是三十二隊）、和世界杯，再加上基本的練習模式，一共有五種不同的玩法，讓玩者從基本的射門練習開始，到組成隊伍與電腦對手及人類對手進行比賽，分別有不同的樂趣。在遊戲中另有編修功能的設計，不管是國內或國際間的隊伍玩者們都有自由編修的權力；不僅可以調派選手、更換球員，也可調整進攻、防守的隊形，與作戰的策略，甚至可以更換隊員所穿著的隊服顏色、及球員的長相（如眼、鼻、頭、髮等），這些對一般人說，該是措措有餘了吧！由於本遊戲是由電視遊樂器所移植，因此操作上不會太複雜，除了方向鍵之外，就只會用到兩個按鍵，因此無論是對應搖桿、或使用鍵盤來操作，基本上都不會太困難，即使當兩名玩者在同一台電腦上對戰，也可以互不干擾，是十分優秀的設計。

除了各隊隊員的各種資料一應俱全之外，遊戲中還提供了戶外及室內等兩種比賽的場地，而且準備了相當豐富的球場資料，從可容納的人口數、簡短的歷史介紹、到比賽時的天氣，都會出現在螢幕上，並些微影響比賽的流程。此外，在光碟版本中，還擁有真實球員的錄影資料，包括了許多射門、踢球、擲球的畫面，提供給玩者作為參考。

大家還記得「無畏的安迪（Fearless Andy）」嗎？這個英國足球界的播報名人，現在到了《95夢幻足球》的遊戲世界中，為大家講解緊張刺激的比賽過程，經由他豐富的臨場經驗，將本遊戲的玩者真實地帶進足球場上，讓你興奮的不能自己。

編修設定



PK戰都出來了

選定打球策略

競賽選單

奇幻王國

Kingdom：The Far Reaches

遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
冒險	光碟版	九月上旬	機種：386以上 記憶體：4MB 顯示：VGA 音效：S 操作：滑鼠
製作公司	出版公司	發行公司	
INTERPLAY	INTERPLAY	松崗	

還記得「龍穴」和「太空英豪」這兩個遊戲吧？原作者再接再勵，承襲了以往的風格，推出另一個全新的系列－「奇幻王國」。

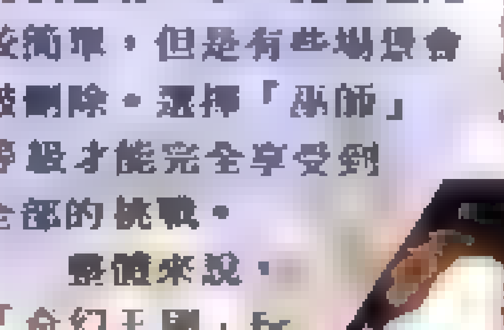
故事背景是在很久很久以前，有著一塊大陸，大陸上有五個王國；一對兄弟為了爭奪魔法師的最高榮譽而彼此較勁著。最後，落敗的Torlok心有未甘，借助黑暗的力量捲土重來，擊敗了五個國家，控制了整個大陸。最高魔法師的信物，「The Hand」，也是對抗Torlok的利器。Mobus怕它被奪走，將它分成五塊，藏在五個王國中。年輕的魔法學徒Lathan，是王室的後裔，玩者必須幫助他找回護身符的碎片，以消滅Torlok。在第一階段的故事裡，Iscar王國的國王和皇后被篡位的臣子所殺，公主也被囚禁起來，Lathan必須找到三塊碎片，幫助這位公主奪回她的王位。

卡通式的劇情，適步調自我遊戲

出光碟版的好處就是可以多塞許多動畫和音樂音效。「奇幻王國」有著兩百多段，超過300MB的動畫片段。專業的配音人員，賦予遊戲裡面的每個人物新的生命。數十首遊戲配樂，也是交給專門為動畫做配樂的樂團負責，隨著場景（劇情演變）不同而改變播放的曲目，加強了遊戲的氣氛。

操縱介面十分地簡單，只要用滑鼠移動游標到適當的地方，再按下左鍵即可。雖然它也是一個全程語音但是並沒有字幕的遊戲，但是它也提供了「動畫重播」的功能，聽不懂的話還可以多聽幾遍來彌補。有物品欄可以讓玩家看看自己身上所攜帶的東西。不過在每一個場景可以使用的物品會列在螢幕的下方，讓玩者選取，不必再去物品欄中找。玩者如果想要在場景間移動的話，可以從遊戲介面的地圖上選擇想要去的地方。物品種類約有三十幾種，包括一些魔法捲軸，讓玩者在遊戲中尋找，對付敵人，或是拿來解下一個謎。遊戲的進行方式不再是一再地重複「在什麼時候按下什麼鍵」，在數量眾多的動畫片段之外，也加入了許多環環相扣的謎題。雖然還是有一些小限制，不過它的劇情也沒有那麼一直線，玩者可以在故事的大綱之下以自己的方法完成遊戲。為了讓新手和老手都能享受到遊戲的樂趣，「奇幻王國」提供了兩種不同的難易度。選擇「學徒」比較容易上手，謎題也比較簡單，但是有些場景會被刪除。選擇「巫師」等級才能完全享受到全部的挑戰。

整體來說，「奇幻王國」玩起來像是一本互動式的故事書一樣，適合全家大小一起來同樂。有興趣的玩家不妨試試看。



遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
動作	光碟版	已發行	機種：486-50 以上 記憶體：8MB 顯示：V/SV 音效：A/S/M/G 操作：K/J
製作公司	出版公司	國內代理	
BULLFORG	EA	軟體世界	

未來飛車的追逐戰

翻開手冊，觸目驚心的一段警告，告訴有癲癇症病史的人，若在玩遊戲時有昏迷、頭暈、肌肉痙攣抽筋等症狀，請立即送醫，另外還有一些關於遊戲時間不可過長的叮嚀等等，讓筆者有點擔心，這是不是事前預告，事後不負責的恐怖遊戲，玩了後會不會有什麼後遺症？懷著忐忑的心情，進入遊戲，才鬆了一口氣，原來如此……

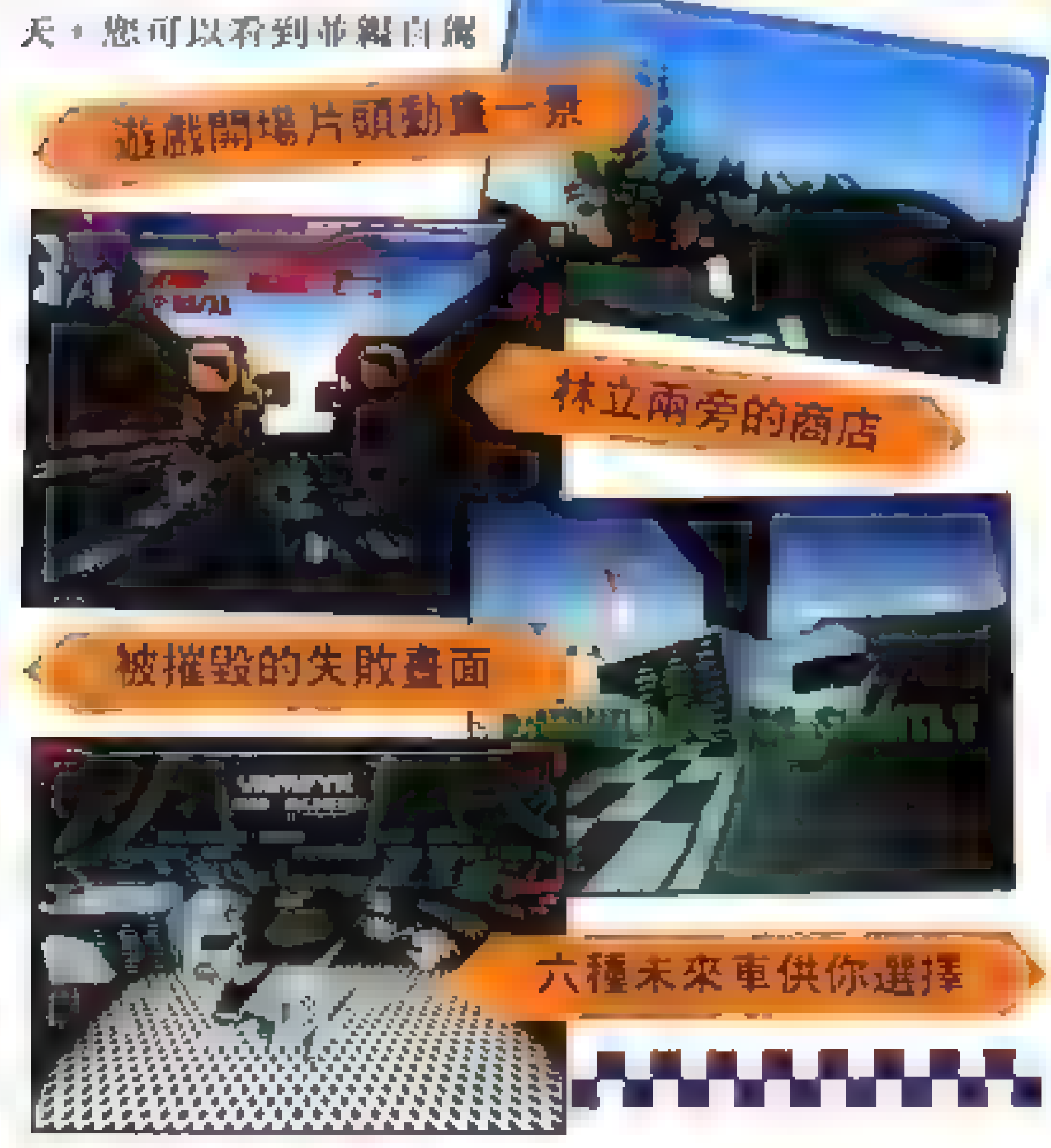
遊戲的時空是設定在未來的世界，連在地上動彈不得的車子全都飛上了天，您可以看到並網自駕駛像飛機的未來車參加比賽。跑完全程就贏得勝利。可是，在比賽過程中有許多不可預測的危險，您的對手會不斷的以武器阻擋您的前進，把您打得體無完膚，滾回起跑點重來；而道路的九彎十八拐及障礙也將把您攪得七葷八素，弄不清方向。所幸圖像式指令及三種視角可助您一臂之力，而您也能以同樣的武器反抗，把對手打下來。

共有六種亮眼、新型的未來車讓您選擇，一些細部調整如陰影、天空、地圖構造及螢幕解析度（有320×200及640×480兩種）也能隨心所欲切換，您可以在駕駛艙中以第一人稱視角射擊並接受螢幕搖晃及飛彈擊碎玻璃的感覺。

分有單獨比賽和長途排名冠軍賽，參加冠軍賽必須穿梭在沙漠、城市街道及山區，磨練飛行的技巧和方向感的考驗。

值得一提的是畫面的設計頗有立體感，坡道、彎路及行道中的裝飾物都彷彿由車內看出去的一樣，不小心撞到的時候，還有"碰！碰！"兩聲。而某些小設計，如導引地圖、經過加油站自動補充燃料及裝甲在固定時間回復等功能，的確減少了老是重跑的無力感。

難易度等級分為三等，遊戲的封面上寫著透過NETBIOS網路，可以八個人共玩，請您注意的是如果要順利進行遊戲，要有486機型的電腦，8MB的記憶體、倍速光碟及Super VGA的顯示卡及螢幕，最好還有一支順手的搖桿。因為遊戲的臨場感十足，爆破光及聲音效果和大型電玩、超級任天堂差不多，所以注意手冊的警告吧！



遊戲開場片頭動畫一景

林立兩旁的商店

被摧毀的失敗畫面

六種未來車供你選擇

遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
動作	光碟版	九月	處理：486-66 以上 記憶體：4MB 以上 顯示：V/SV 音效：S/M/G 操作：K/J
製作公司	發行公司	國內代理	
Delphine Software	EA	未定	

以製作另一個世界、大反擊等經典遊戲而聞名的 Delphine Software，自 1988 年成立以來，便一直執著於動作遊戲的研發。1993 年所推出的大反擊（Flashback）正是一套膾炙人口的名作，而在納入 EA 旗下打開行銷通路後，除了公司成員擴充為 30 名外，更擁有十台頂級的 Silicon 繪圖工作站，聲勢可說相當驚人。而同時坐擁浩大的的陣容與充足的配備，使該公司預定於今年九月推出的大反擊續作 Fade to Black，突破了以往 2D 平面的的限制，而邁向嶄新的 3D 領域，3D 版的大反擊？你能想像嗎？

時空背景與大反擊同樣是設定在未來一西元 2190 年，太陽系被一種稱為「變形人」的異形所佔領，這種怪異的種族能利用特殊的新陳代謝系統來模仿任何生物的形體，而由玩家所扮演的主角 Conrad 在太空旅行時，被變形人由冷凍睡眠中喚醒，並因禁在月球的感化所上，在逃脫之後，Conard 加入叛軍的行列，並從同由異形基地中逃脫的科學家口中，得知變形人正在發展一種能夠控制人類心智的武器，為了阻止異形的陰謀，Conard 便投身於接連的破壞任務中，進而向隱身在殖民星球深處的大魔王挑戰。

本遊戲最引人之處，便是其創具特色的 3D 即時引擎，在遊戲中，操控主角行進時，視角會隨之作戲劇化的即時改變，加上主角的動作承襲了前作大反擊的優點，舉凡跑、跳、蹲、轉身、拔槍射擊等動作都相當細膩流暢，且在畫面解析度還支援了 320 × 200、320 × 240 及 640 × 400 等三種模式，因此畫面的質感還算相當不錯。可惜的是大量的即時運算與高解析模式的畫面隨時有累跨 CPU 的可能，因此最低的硬體需求是 486DX2 66！這倒是目前少見的大手筆。

不論是前作大反擊，或是今年年初的雙子星傳奇，Delphine Software 總愛在動作成分中加入冒險解謎的要素，Fade to Black 亦不外如是，因此除了一雙靈巧的手外，玩家還得帶著聰明的腦袋來玩遊戲才行，這也是 Delphine Software 的動作遊戲的特色與魅力所營造出來的招牌形象。截至目前為止，大反擊已在全世界創下 80 萬套的銷售佳績，對於 Fade to Black 是否能再創新猷，相信也早因前作的口碑而佔盡了先機。

1 [illegible]人圍攻
2 使用[illegible]裝置
3 叛軍基地一層
4 孤軍奮鬥的戰鬥場面
5 流暢的跳躍動作

遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
冒險	光碟版	10月中旬	機種 386以上 記憶體 4MB 顯示 SV 音效 A/S/R 操作 M
製作公司	出版公司	預定售價	
西基、光譜	光譜	未定	

如果讀者們對於國內電腦動畫稍有研究的話，一定聽過「西基電腦動畫」的大名。這家臺灣最大的電腦動畫公司包辦了國內一半以上的廣告特效影片，最近幾年的作品「真龍殿」、「石上清泉」、「遊園」……等，更是在國際上各類電腦動畫展上屢屢獲得各項大獎；而今「西基」即將以其優勢的 3D 動畫技術進軍電腦遊戲界，這對於整個業界來說，無疑地可說是一種震撼，也可說是一種良性的刺激。

「西基」所製作的第一個遊戲，便是與「光譜資訊」合作，開發一個大型的中文冒險遊戲——「秦皇陵」。由於「光譜」在企劃及程式上的功力一向都深獲好評，因此「西基」選擇和「光譜」合作，兩家公司便能夠在各自擅長的領域得到徹底的發揮。據「光譜」表示，該公司雖然一向都以策略和益智類遊戲為主，但是早就有意朝向更多元化的遊戲類型來發展，由其是冒險類以及角色扮演類的遊戲，更是該公司今後開發的主要目標，剛好此時「西基」有意開發具有國際水準的電腦遊戲，而兩家公司的理念十分相近，因此就促成了這次合作的關係。

深埋地底的歷史秘密

「秦皇陵」是以第一人稱 3D 觀視點來進行遊戲，遊戲背景設定在二十年代，玩者扮演一個留學英國的青年考古學家，應邀回國協助秦始皇陵墓的考古調查，當玩者破解了一連串的機關之後，將會發現秦皇陵內部以往無人到達的地點，也將逐步揭開當年秦始皇建造這麼大規模陵墓的秘密，最重要的是，秦始皇尋找長生不死之藥究竟有沒有收獲？當玩者破解這其中的秘密之後，將會前往另一個未知的世界繼續這次的冒險。這也將是本遊戲的重點所在；至於會有甚麼樣的奇遇，就留待讀者們進入遊戲之後再慢慢發掘了。

根據司馬遷在史記中的記載，秦始皇統一天下之後，一方面差人四處尋訪長生不死之法，一方面

秦始皇

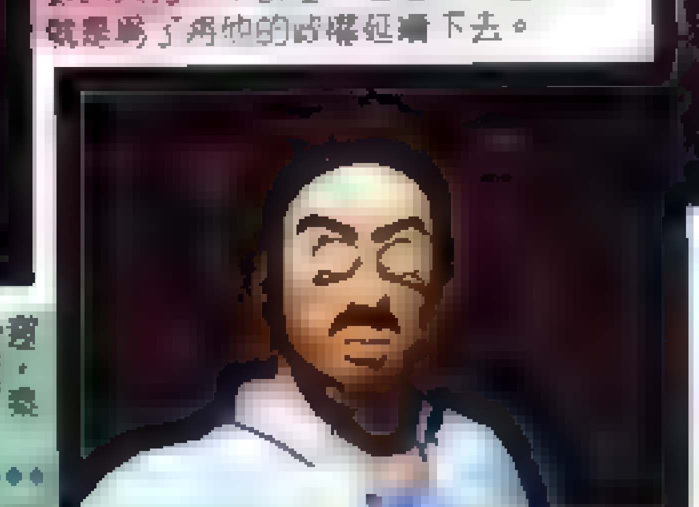
◀中國第一個中央集權政體的創造者，才能傑出，但手段殘暴。他耗費無數的人力尋求長生不老之法，目的也就是為了將他的政權延續下去。

燕青青

▼天外幽界女子，抗秦勢力的一員。並將與主角產生一段戀情。

▶留英的青年考古學家，受邀返國協助秦皇陵的考古調查，在一次意外之下，發現了秦始皇的大秘密。

荊長軻



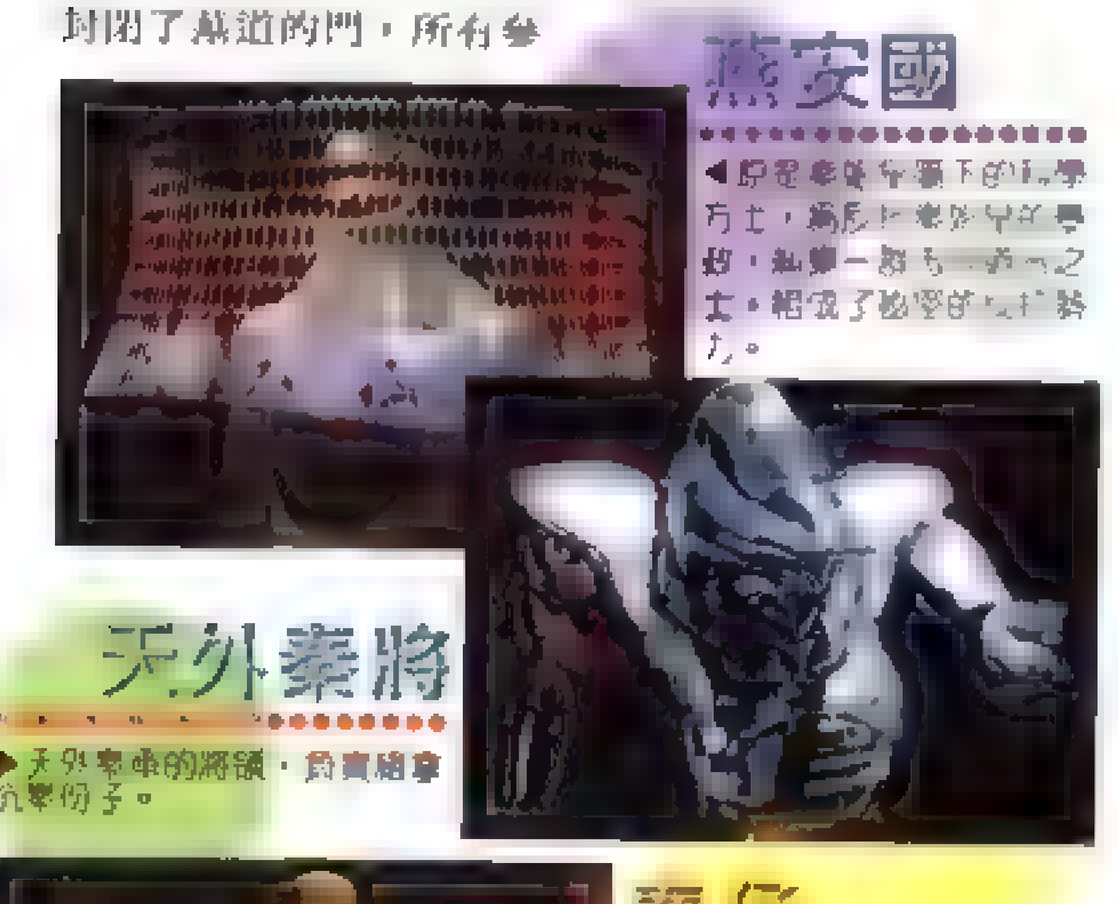
燕外秦兵

▲秦皇麾下精銳的甲衛

從全國各地征調了七十多萬人前往驪山修築他的陵墓，這個工程浩大的秦皇陵，可說是一個大型的地下宮殿，墓中堆滿了奇珍異寶，還命令工匠製作機動弓箭，有人潛入靠近就自動射殺。同時用人魚油作蠟燭，能夠長久燃燒而不熄滅。另外還以水銀做百川、江河、大海，用機器灌注傳輸，以使川流不息。而上有天文圖像，下有地理模型，宛如一個人間世界的縮影。

秦二世在埋葬秦始皇的時候，下令始皇宮內的宮女，凡沒有子女者，都要殉葬。同時為了不洩漏陵寢所在，下葬之後，便封閉了墓道的門，所有參與修造墓室的工匠、奴隸全被封閉，沒有一個逃得出去。

即使如此，當秦帝國崩潰瓦解之後，項羽入關即以三十萬人發掘陵墓，不但將隨葬品洗劫一空，最後更一把火燒燬了地面上所有的建築。而後歷代又屢次遭劫，但是直到民國六十年代，史無人的龐大兵馬俑坑才被人們發現，而在驪山之下，未被人們發現的又有多少呢？本遊戲就在這樣的背景之下，架構出一個想像的空間，玩者除了可以親自體會秦皇陵的壯觀建築之外，還可以享受到解開謎題的驚奇和樂趣。



燕安國

◀原是秦皇手下的煉丹方士，為反抗秦始皇暴政，組織一群志同道合之士，組成了秘密的反抗勢力。

天外秦將

▶天外秦軍的將領，負責緝拿抗暴份子。

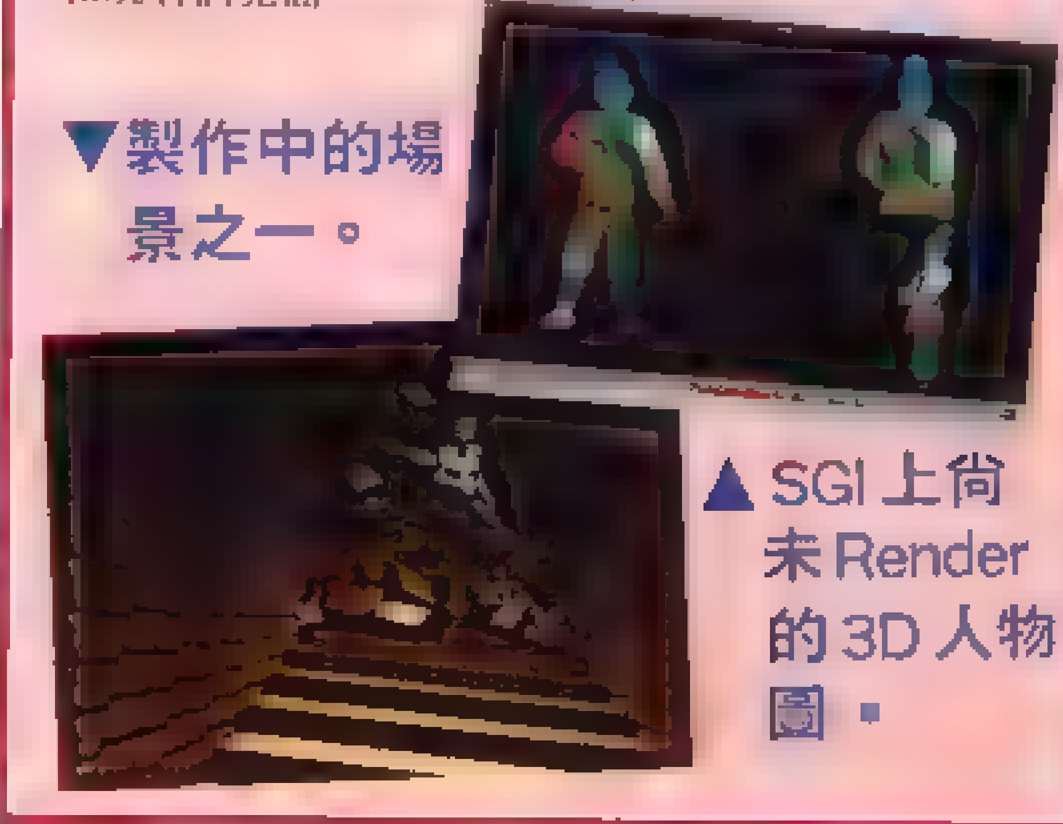
秦俑

◀數以千計的一般大小的陶俑，隨著秦始皇埋葬黃土。

西基美術人員之工作情形

製作嚴謹的3D場景

本遊戲共有數十個大小場景，完全是以3D技術來建造，『西基』美術人員動用了高速的電腦繪圖工作站，建構運算出數千張的場景圖；而數十段的過場動畫，也是由『西基』的資深動畫指導林俊正親自出馬製作，以目前完成的數段動畫看來，確實相當精采，絕對會滿足玩者的期望。由於圖形量十分龐大，本遊戲將只發行光碟版，預計十月中旬和玩者們見面。



▼製作中的場景之一。

▲SGI上尚未Render的3D人物圖。

大戰略 SP

遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
現代戰略	磁片版	八 月	機種 386 以上 記憶體 640K 顯示 VGA 音效 S 操作 K/M
製作公司	出版公司	預定售價	
DRAGON GROUP	軟體世界	未 定	

西元 1996 年：中國之最高領導人"鄧小平"病危。此消息曝光後引起世界各國極度關切；各地軍事家均相信鄧死後的中國將會有極大的變動，而亞洲也即將面臨一場風暴。

同年 6 月：鄧在死前發出訊息，能完成其生平志願"統一中國"者將可獲得其權力之移轉。為此，中國總理"李鵬"對在台灣之中華民國發出最後通牒，要求其立刻降服中國，否則將以武力解決。

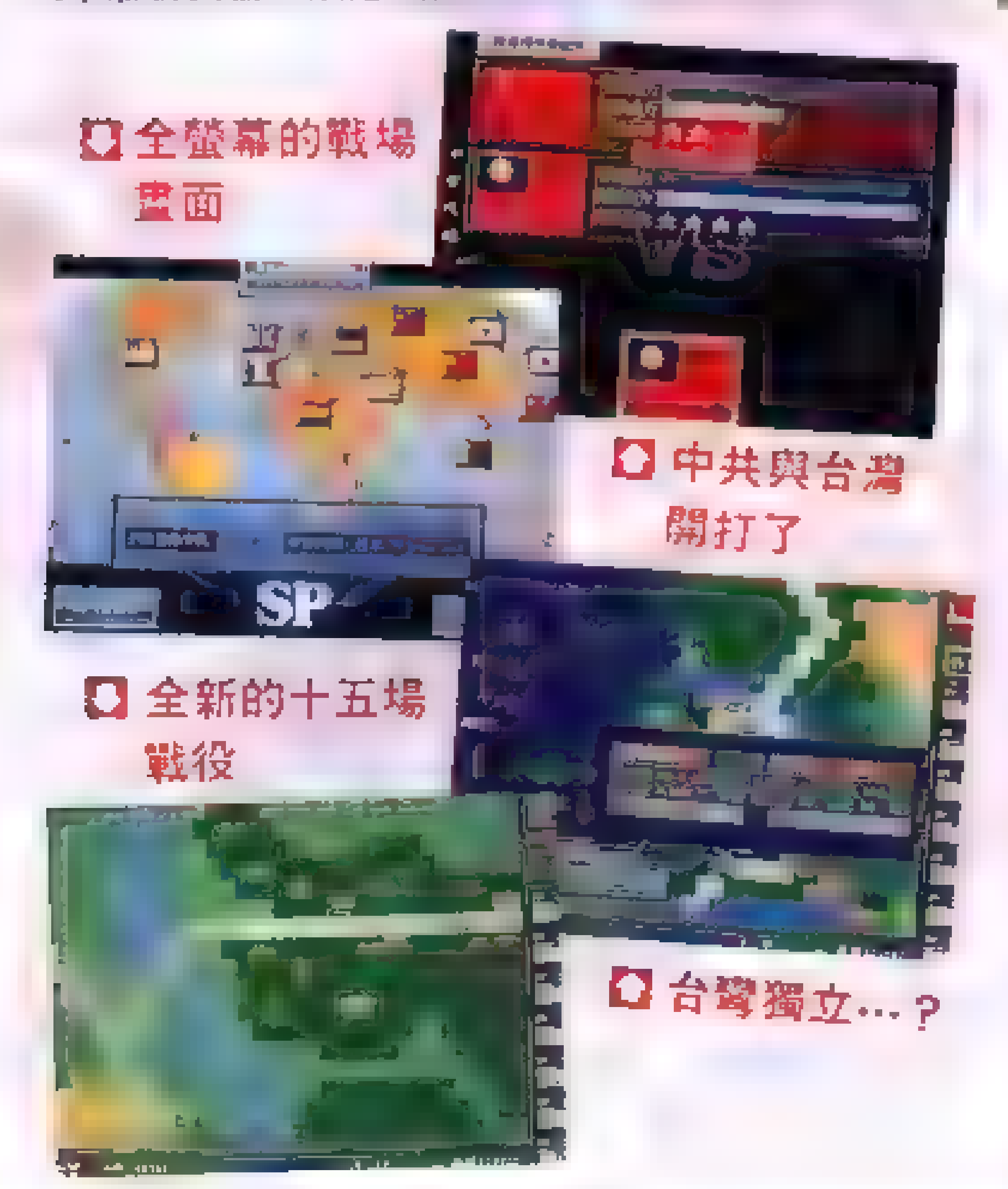
同年 7 月：在台灣的中華民國政府緊急向世界各國求援。除了美國立即調派第七艦隊前往台灣海峽外，聯合國亦呼籲中國不要輕易發動戰爭。

*** 【 1996 年 8 月 ... 中國特遣艦隊以演習為名越過海峽突擊台灣本島，爆發八月戰爭】 ***

以上的種種情節，便是『大戰略 SP 』中戰役的發生背景。在兩岸關係日漸緊張的今日，『大戰略 SP 』將再次帶你引爆一場場世紀戰役!!

可以指揮中華民國的新銳兵器

由於大戰略 SP 在交戰國家中加入了中華民國，所以您這次可以帶領經國號、勇虎式等我國陸海空三軍最新兵器，以這風雲洶湧的台灣海峽為舞臺，打上一場場生死存亡之戰，像南海爭霸、八月戰爭、釣魚台衝突，甚至台灣獨立戰等。您將不會再有在戰略遊戲中看不到自己國家國旗的遺憾了。



全螢幕的戰場畫面

中共與台灣開打了

全新的十五場戰役

台灣獨立…？

現代兵器大集合

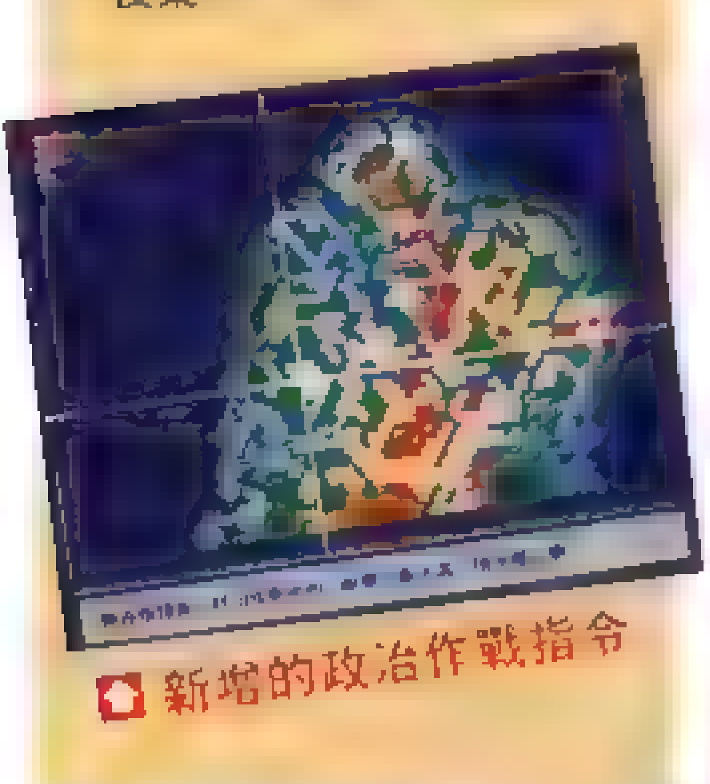
大戰略 SP 中新加入中華民國、韓國、東協等亞洲國家，使得遊戲中登場的兵器多達 150 種以上；其中不僅有 F-16 、M1A1 等大家耳熟能詳的兵器，還包括有法國雷克勒戰車、德國 PzH2000 自走砲、日本 FSX 戰機等世界最新兵器。

參戰的各種兵器圖

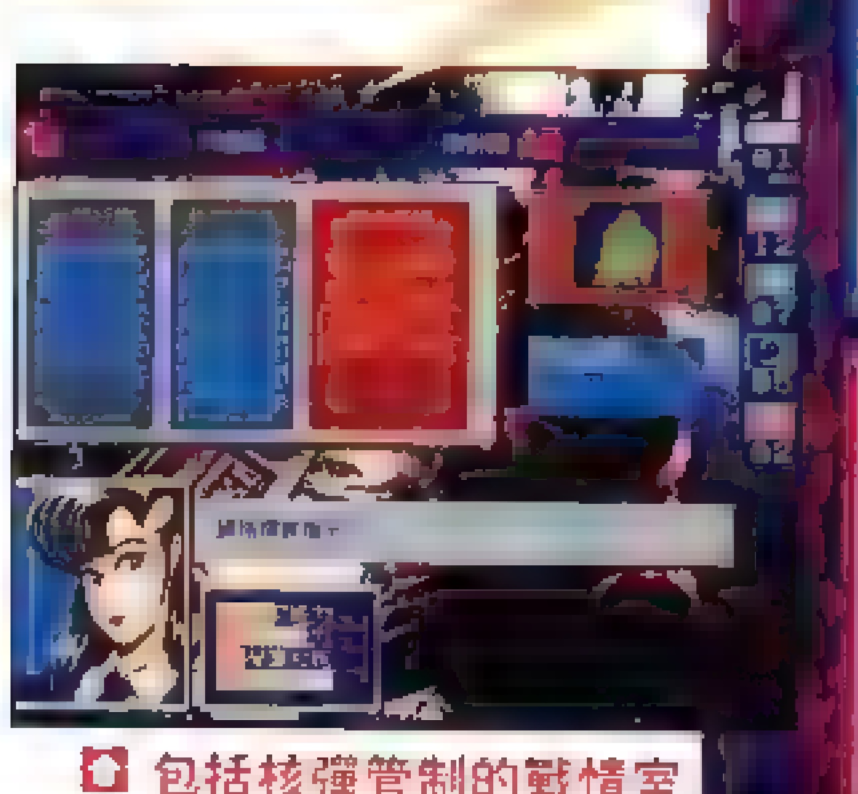
部隊的資料畫面

核子彈道 飛彈的設計

為了符合現代戰爭中的核武戰略，大戰略 SP 特別加入了核子武器，包括有美國的 MX 洲際導向飛彈、蘇聯的 SS X-24 飛彈，中國的東風飛彈等。當然，這些飛彈並不是裝飾用的；當您設定好它們的彈道電腦後，它們便可以給軍隊帶來毀滅性的打擊。不過，在您發射這些飛彈前，可得先考慮一下後果。



新增的政治作戰指令



包括核彈管制的戰情室

這些都是最新登場的兵器

法國雷克勒主力戰車

主武裝：120mm 滑膛砲
重量：54.6 噸
全長：9.87 公尺
車速：71km/h

英國 AG90 自走砲

主武裝：155mm 榴砲
全長：7.7 公尺
車寬：3.3 公尺
車速：55km/h

韓國 88 式主力戰車

主武裝：105mm 滑膛砲
車身長：7.39 公尺
車寬：3.5 公尺
重：47.2 噸

中華民國AH-1W戰鬥直昇機

主武裝：20mm 機砲
全機長：11.11 公尺
幅寬：3.28 公尺
速度：352km/h

法國 RAFAEL 戰鬥機

主武裝：MAGIC 空對空飛彈
全機長：15.8 公尺
幅寬：11 公尺
空重：9 噸

Farland Story

古大陸物語

遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
戰略 RPG	磁片 / 光碟	八月	機種　386 以上 記憶體　2MB 顯示　V 音效：S 操作　K/M
製作公司	出版公司	國內代理	
TGL	TGL	松崗	

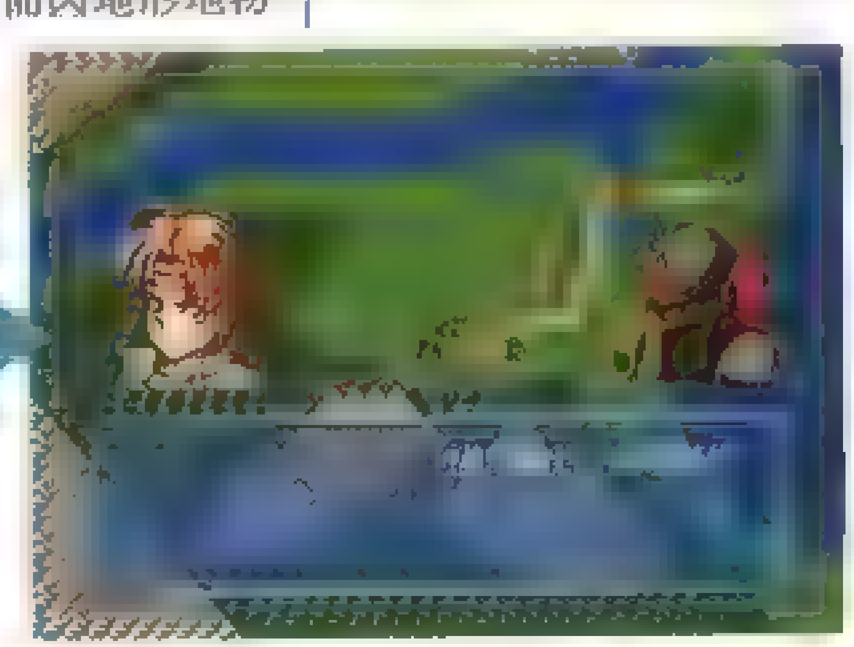
日本遊戲改版的風氣是越來越盛了，而松崗電腦圖書公司在推出了「臥龍傳」之後，現在更推出了由日本 TGL 公司所發行的一系列戰略角色扮演遊戲—「古大陸物語」。目前「古大陸物語」已經堂堂進入第五代，第六代也以蓄勢待發，可見其在日本受到歡迎的程度。不過這都只是在 NEC 98 的電腦上，現在由於 IBM 的電腦逐漸在日本擁有一席之地，所以原發行公司決定從第一代開始，作全面化的改版，而且將在日本、韓國、台灣等地同步推出，而且對此極富紀念性的第一代作品，更推出了擁有 CD 音源的CD ROM 版本！

故事的緣起是因前代被封印的"魔王"，在八百年之後，由於邪惡者的陰謀，再度君臨人間；而主人翁雅克，從小就因魔王軍的肆虐，而失去了父母，這一次，卻連青梅竹馬的女友，也被怪獸們所擄去，為此，他仗著一身高強的劍術，決定踏上復仇之旅，而他的任務是——找回封印的四大寶物：神戒、魔鏡、法器、寶劍……。

豐富的地形設計

古大陸物語

遊戲中有許多不同的地形，總計包括道路、森林、沙灘、深谷……等七種地形設定，當進行戰鬥時將以被攻擊的一方的地形為主，來進行數值的計算；此外，人物在不同的地形上，也將耗費不同的行動點數，可用來進行戰略的應用；而因地形地物的改變，各種族的防禦能力將因而增減。有些地形如深谷，則只有空中飛行單位才能進入；有些地形如村落，在回合終了時，可回復 1 ~ 2 成的體力，戰鬥時的防禦力會大大地增加。另外在村落中，可購物增強部隊的戰鬥及防禦力。



本遊戲可說是「天使帝國」一類遊戲的開山鼻祖，在精彩的故事情節之外，成功地融合了角色扮演的升級概念、戰略遊戲的運籌帷幄等，而且有許多特殊的寶物及武器設計，讓它的遊戲性更加豐富

詳細的職業分類

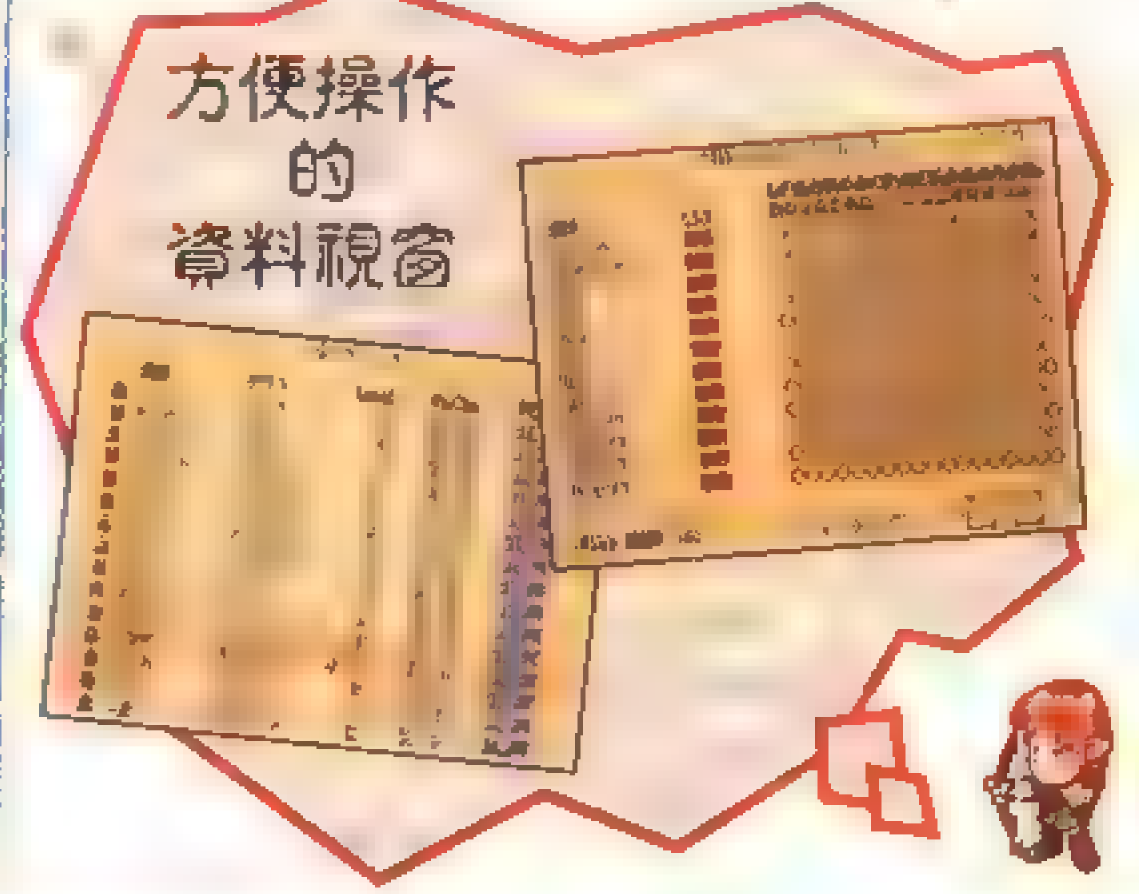
古大陸物語

在遊戲中各種族的職業有如角色扮演式的分類，像具備良好攻擊力、防禦力的戰士、騎士之類，擁有魔法能力的牧師、法師，使用歌曲攻擊的吟遊詩人等。除此之外，製作者還設計了一些獨特的職業，如武士是主人翁雅克獨有的等級，介於戰士與騎士之間；敏捷度高，易使對手嚴重受損。而祭司則是菲利歐獨具的等級，可使用回復一單位體力的咒語，所擁有的神聖力量，對特定怪獸有極大的損害；雖可直接攻擊，但能力有限，不要抱太大期望。高等精靈是居於森林的精靈族族長所獨具的特殊等級，能以特殊裝備召喚精靈，且可用〞雷必亞〞細劍直接攻擊。女戰神是有翼族的領導人所獨具的特殊階級，當持有三叉戟時，可攻擊閃電龍（直接、間接攻擊皆可）。

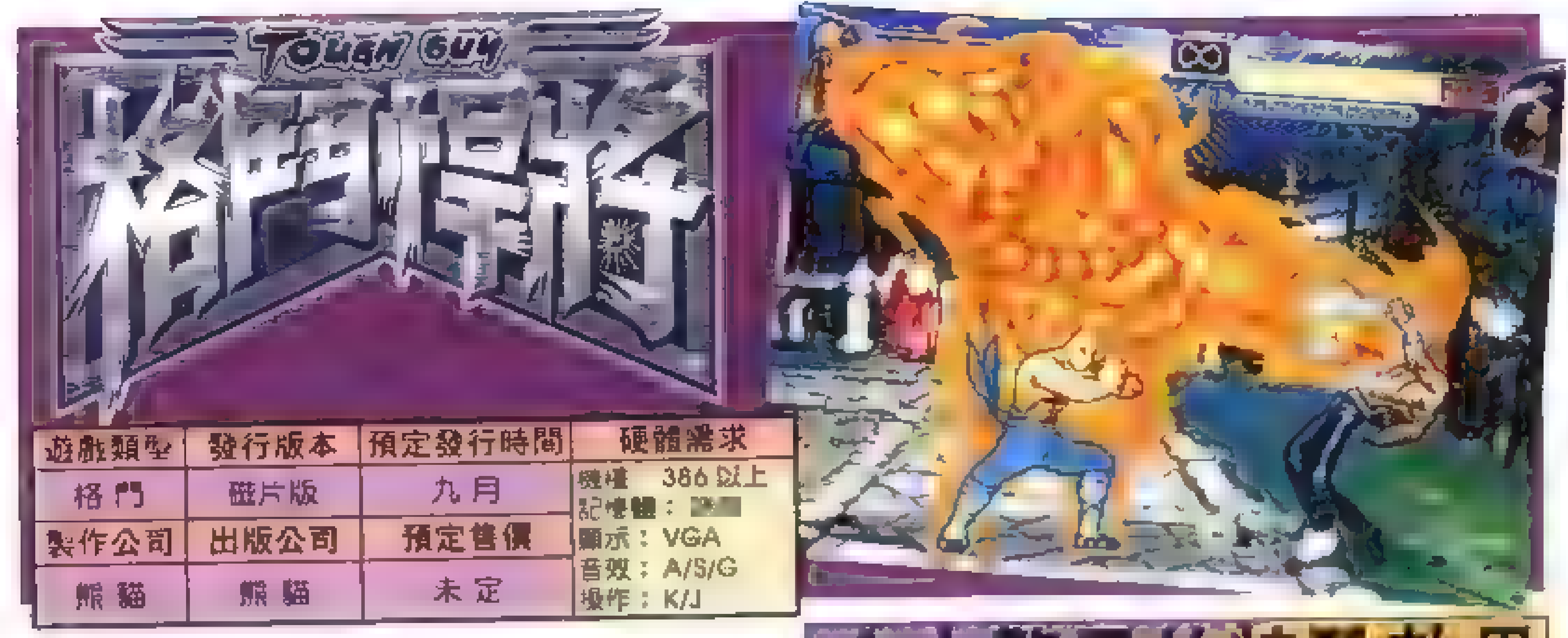
在陸續登場的人物中除了主角雅克外，還有一些重要人物從旁協助他：菲莉歐是雅克青梅竹馬的玩伴，在村落的神殿中擔任祭司的工作，被魔軍的黑騎士所綁架。郁卡提是勇敢的矮人族族長，也是王國的騎士團團長，因其勇猛善戰，而獲得〞狂戰士〞的封號。英銳的諾內崙是精靈族的族長，由於為長壽的種族，無法從外貌上得知確實的年齡，為了奪回〞封印之輪〞，與雅克一同行動。迪諾是一個年輕的巫師，為雅克的朋友，當村落被魔王軍佔領時，曾助雅克一臂之力。關迪亞是雅克的養父，也是他習劍的老師，曾是王國的騎士團的一員。阿莉西雅和菲莉歐一同在村落的神殿工作的牧師，在村落有危機時，通知雅克他們知道。當然除此之外，主角還會遭遇闇黑勢力的一些人物，如黑騎士是抓走菲莉歐的謎樣人物，經常以漆黑的鎧甲裹身，沒有人知道他的真面目，甚至有傳聞說他並不是人類。及甘諾帝是冷酷的魔軍司令官，操縱著魔界的力量，其攻擊力之強大，非外觀所能想像的。

在這個全新的版本中，除了基本的設定及故事情節，仍沿用以往 NEC 98 的內容之外，不管在畫面及音效方面，都作了擴大幅度的修整，而且也提供了線上輔助的功能，令人有耳目一新的感覺。遊戲預定於八月出版，玩家到時就可好好去體會本遊戲的樂趣了。

方便的線上說明



方便操作的資料視窗

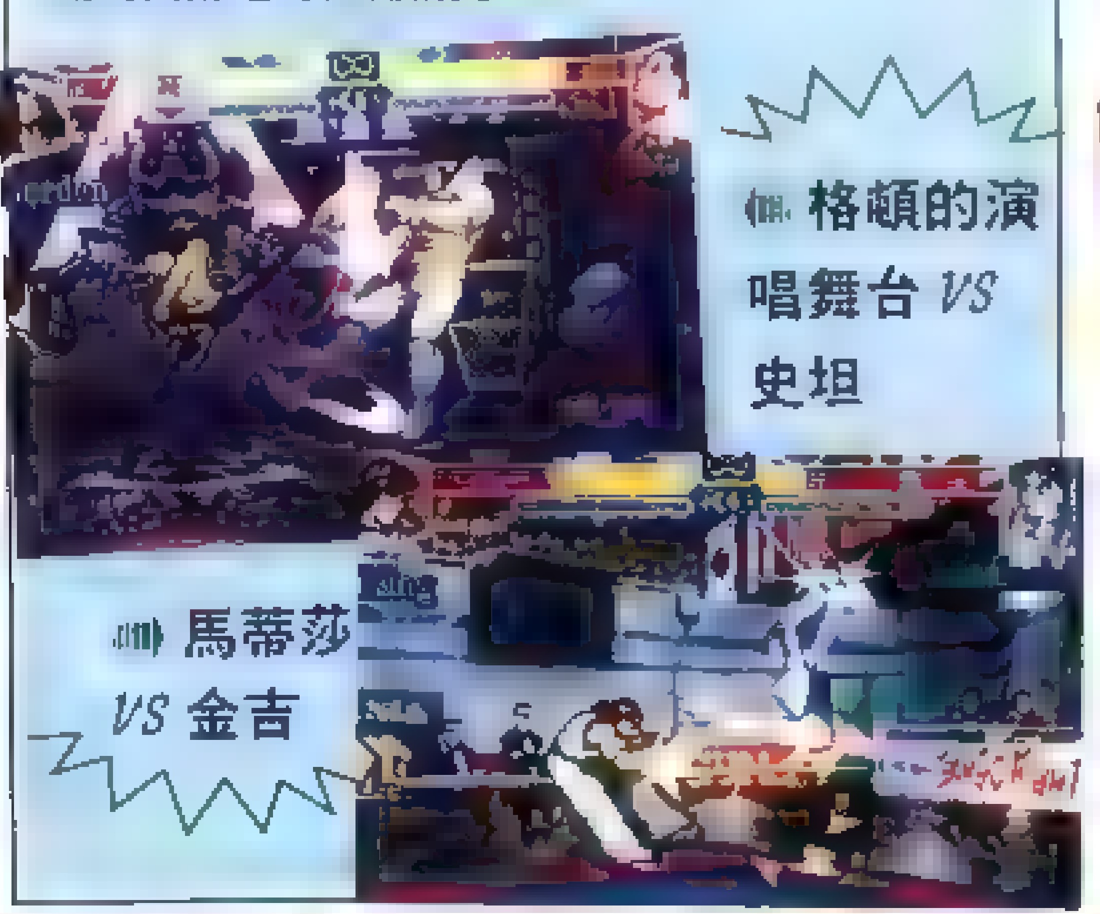


遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
格鬥	磁片版	九月	機種　386以上 記憶體：[illegible] 顯示：VGA 音效：A/S/G 操作：K/J
製作公司	出版公司	預定售價	
熊貓	熊貓	未定	

以動作遊戲著稱的「熊貓軟體」，在繼武將爭霸2後，再度推出一款年度超級格鬥遊戲－「格鬥悍將」，再度帶領玩家進入快打殿堂，感受更強悍更不同的格鬥快感。

來自世界各地的格鬥高手

現在就為各位介紹這個遊戲的故事背景。最近國際間出現了一個組織－武盟會，網羅了許多來自世界各地的武術好手。盟主是一個武功高強、酷愛格鬥的人，為了尋找可以匹敵的對手，激發他的生命動力，於是武盟主決定自己栽培對手。他透過許多管道，運用各種方式，甚至不惜耗上巨資，只為栽培出可和他匹敵的對手。這樣的等待雖然漫長，但武盟主想到未來的決鬥，便全身繃緊、蓄勢待發……。這些對手來自世界各國，有的受到他的恩惠，有的為了仇恨，有的為了任務……，而且各有各特殊的身份及職業。終於時機成熟了，武盟主對每個人發出信函，雖然他們的原因、目的都不相同，但這些悍將們在武盟主的野心計謀下，即將展開一場驚天動地的世紀格鬥……。

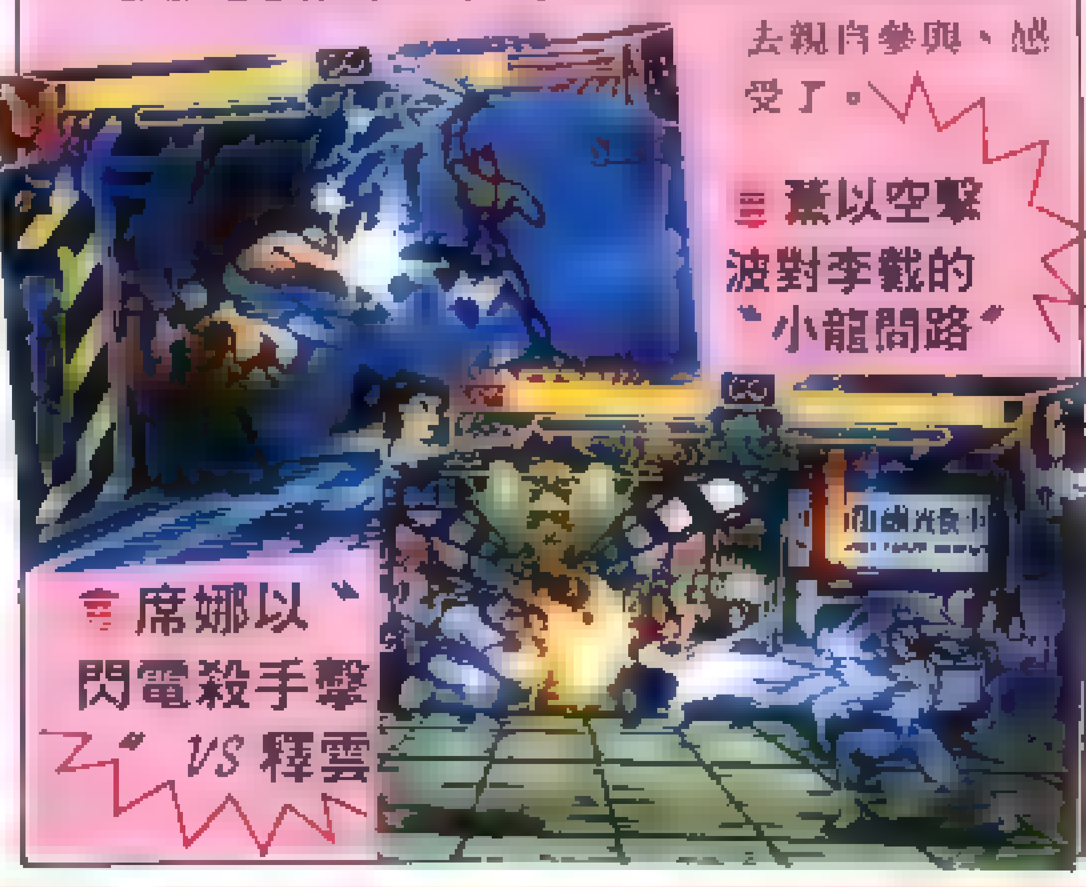


格頓的演唱舞台 VS 史坦

馬蒂莎 VS 金吉

令人驚異的特殊效果

格鬥悍將除了在流暢度及操控性上令筆者驚嘆外，還有許多效果的表現也是可圈可點，不論是在背景、招式的設計、必殺技的畫面，還是聚滿氣的超必殺，都酷斃了！彷彿讓人以為是在打大型電玩而不是 PC。畫面的比例會隨著與對手距離的遠近而變大變小；在攻擊定義上則增加為輕拳、重拳、輕腳、重腳四種，另外遠距離、近距離的攻擊也不相同；甚至加入了前躍進、後躍退的功能。攻擊招式可說是多得讓你用不完，你大概很難想像 PC 上也能出現如 X-MAN 的效果吧！單人模式的遊戲中，也有如大型電玩的中途加入功能，可以隨時隨地和你的朋友挑戰；遊戲中的難易度多到八個等級，可讓你慢慢練功，當然連續技的使用是要進入高段層次不可或缺的。格鬥悍將中最特別的，便是熊貓軟體所精心設計的新戰鬥系統，使得在遊戲性上更加地刺激，更增添了對戰的魅力。筆者在此稍稍透露一下，是屬於補血及聚氣方面的；不同的補血方式及不一樣的聚氣方法，不僅讓人耳目一新，更可考驗玩家的功力，尤其是聚滿氣的超必殺保證過癮。至於是怎樣的方式，怎樣的過癮法，則留待玩家去親自參與、感受了。



葉以空擊波對李戴的"小龍闖路"

席娜以閃電殺手擊 VS 釋雲

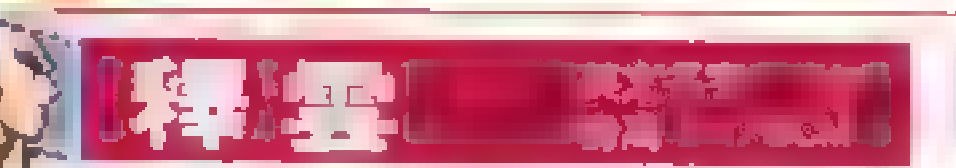
搭配人物國籍的語言

在格鬥悍將中，所有的音效都請了專業的人員來製作，而語音更是用心良苦，依據各人物國籍的不同而搭配該國的語言，所以玩家將會在遊戲中聽到不同的語言喊的語音，如德文、俄文、韓文、日文、義大利文等…，筆者相信，這樣營造起來的格鬥氣氛一定非常棒，套句該遊戲企劃的話：「保証讓你熱血沸騰！」

新穎的團體對抗模式

這次格鬥悍將在遊戲模式上，除了提供玩家對電腦及雙人對決模式外，還增加一項對抗賽模式，提供玩家不同的遊戲性。這個對抗賽模式分爲二隊，每隊可選 2-8 人，比賽規則爲一戰一勝，勝者可補部份血液值，繼續保留戰力。較特別的，是玩家可自由選擇每場要上場的人物，所以玩家可調配滿血或剩部份血的人物上場。別忘了要儘量保持戰力，若整隊的人物全部被 KO 的話，那麼抱歉，這場比賽就結束了，你只好再努力努力了！此外，整個遊戲還提供了許多熱鍵及一些效果的開關。像時間的開關，筆者最喜歡將時間關掉，因爲不把對手 KO 死不休，還有讓玩家自選比賽局數的功能，從一戰一勝到七戰四勝，隨你愛怎麼比都可以；在雙人對決模式中，也加了可讓玩家調整攻擊力的元素，這些設定真的讓玩家方便不少。再透露一點小秘密：如果你能一口氣打到破關，完全不用接關的話，會有意外的驚喜哦！

主要角色介紹



釋雲：「阿彌陀佛！人生無常，就讓我來度化你吧！」

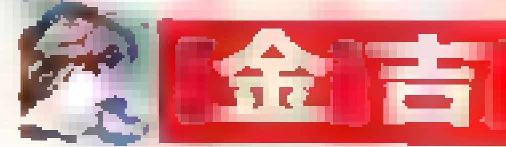
最欣賞的人：師父
最喜歡的動物：狗
成名武技：金剛羅漢拳
生於 1970 年 9 月 25 日
血型：A 型
國籍：中國大陸
興趣：研讀佛經、打坐
最想做的事：專心修行
最討厭的事物：心不安定
職業：和尚

李截：「別讓我的力量傷害你了！」

最欣賞的人：手塚治蟲
最喜歡的動物：獅子
成名武技：神龍破日
生於 1969 年 3 月 10 日
血型：O 型
國籍：中華民國
興趣：漫畫、武術
最想做的事：與父母和好
最討厭的事物：恃強欺弱
職業：漫畫家

燕：「別瞧我不起，否則讓你吃不完兜著走……」

最欣賞的人：梅爾吉勃遜
最喜歡的動物：波斯貓
成名武技：飛天旋劈
生於 1972 年 7 月 21 日
興趣：吃低脂冰淇淋、看電影
最想做的事：成爲世界知名模特兒
最討厭的事物：貧窮
職業：模特兒
血型：O 型
國籍：日本



金吉：「我的耐力最強，你能跟我比嗎？」

最欣賞的人：托爾斯泰
最喜歡的動物：熱帶魚
成名武技：無影飛踢
生於 1966 年 2 月 21 日
血型：A 型　國籍：韓國
興趣：寫作、攝影
最想做的事：與蜜兒終成 [redacted]
最討厭的事物：武鬥會失敗
職業：記者

●承下頁

馬蒂莎

英文名字：[illegible]
身高：[illegible]

馬蒂莎：「在還來不及眨眼的瞬間，我將讓你倒下……」

最欣賞的人：麥克傑克森
最喜歡的動物：馬　　血型：B型
成名武技：彩影狂風
生於1976年10月3日
興趣：體操、歌唱　　國籍：羅馬尼亞
最想做的事：找到哥哥
最討厭的事物：壓力
職業：體操選手

席娜

英文名字：[illegible]
身高：160CM

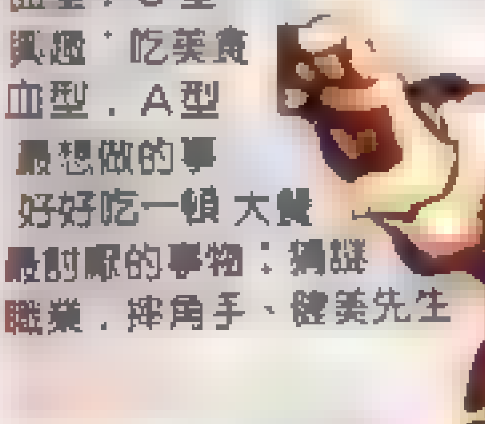
席娜：「縱你有三頭六臂，也躲不過我的閃電殺手擊！」

最欣賞的人：沒有　　最喜歡的動物：黑豹
成名武技：閃電殺手擊（雷霆電擊）
生於1968年8月14日
血型：AB型　　國籍：美國
興趣：化粧術
最想做的事：達成任務
最討厭的事物：背叛
職業：特務殺手

史坦

史坦：「你想嚐嚐我的流星拳嗎？儘管放馬過來！」

最欣賞的人：阿諾史瓦辛格　　最喜歡的動物：河馬
成名武技：流星擊　　國籍：俄羅斯
生於1964年4月8日
血型：O型
興趣：吃美食
血型：A型
最想做的事：好好吃一頓大餐
最討厭的事物：獨裁
職業：摔角手、健美先生



格頓

英文名字：Gordon
身高：[illegible]

格頓：「你想成為我的對手，恐怕不夠格吧！」

最欣賞的人：JimiHendrix
最喜歡的動物：鵝鷹
成名武技：搖滾狂舞
生於1965年12月11日
血型：A型
國籍：英國
興趣：音樂創作、流浪
最想做的事：浪跡天涯
最討厭的事物：束縛
職業：音樂創作者

奇生

英文名字：[illegible]
身高：[illegible]

奇生：「來吧，讓我瞧瞧你有啥本事！？」

最欣賞的人：武盟主　　國籍：尼泊爾
最喜歡的動物：太多了
成名武技：神秘風火輪
生於1944年X月X日
血型：不詳
興趣：和奇奇玩
最想做的事：回山中隱居
最討厭的事物：與人相處
職業：武盟會二堂主

瓦克

瓦克：「別惹我，否則你要為此付出代價！」

最欣賞的人：自己
最喜歡的動物：沒有
成名武技：納粹超秘殺
生於1959年7月15日
血型：O型
國籍：德國
興趣：女人、權勢
最想做的事：奪得盟主位
最討厭的事物：被[illegible]
職業：武盟會大堂主

接下來介紹這位就是鼎鼎大名的武盟主了　古拉

英文名字：Cula
身高：190CM

古拉：「我的鬥氣嚇著你了嗎？別急，這才剛開始……」

最欣賞的人：還未出現
最喜歡的動物：鬥犬
成名武技：鬼哭神號
生於1954年1月9日
血型：AB型
國籍：義大利
興趣：格鬥
最想做的事：找到可匹敵的對手
最討厭的事物：沒有對手
職業：武盟會盟主、幽靈集團總裁、黑手黨頭目（匿名身份）

遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
策略	磁片版	9月9日	機種：386以上 記憶體 4MB 顯示 SVGA 音效 A/S 操作 M
製作公司	出版公司	預定售價	
光譜	光譜	未定	

走遍四方路　鏢運滿天下

鏢局起源於宋朝，祖師爺是「趙匡胤」，數百年後鏢局已經式微，但流傳在民間的鏢師故事如「彭公案」、「施公案」中鏢師與盜匪鬥智、鬥力的情節都是膾炙人口並被廣爲流傳。

一般開設鏢局都是憑著鏢師的好武藝及江湖上響亮的名號，而找鏢局保鏢的人大多是遠行的人或貴重的物品，因怕中途遭盜匪打劫，故委託鏢局保鏢。

本遊戲中，您將扮演鏢局的總鏢頭—黃天霸，您可聘請數位鏢師來協您工作，鏢師共有十種等級，等級越高的月薪越高，也可購買馬匹可提升運鏢的速度。

一般在客人上門委託您保鏢時，要注意路途的距離、安全性、手下的鏢師是否足夠、馬匹是否充足、客人的期限與酬勞是否合理，當您覺得萬無一失時，可指派數名鏢師進行運鏢。

鏢師在運鏢過程中，常會有盜匪搶鏢或與別家鏢局鏢師衝突，當事件發生時將會切入作戰畫面，作戰採回合制，參與作戰的鏢師可提升經驗值，當經驗值足夠時鏢師將會升級，但作戰過程中鏢師也有可能死亡或殘廢，鏢師殘廢後武力值將會大打折扣，是否考慮將他開除就看您的良心了。

當您安全將人員或貨物運送到目的地時鏢局「信用度」將會上升，而對方將會付給您一筆「鏢銀」，鏢師們任務達成，帶著鏢銀返回鏢局，如果不幸運鏢物品遭盜匪打劫，您將要賠償損失，而鏢局「信用度」將下降。

當您沒有生意上門時，不妨指派鏢師去官府或山寨送禮，或賞賜武器、銀兩給您的鏢師提升「武藝值」及「忠誠度」。如果您的銀兩及鏢師到達一定程度時，可以在村莊內建立分鏢局，若是分鏢局建設在交通要道上時，您的生意將蒸蒸日上，所以選擇地點建立分鏢局是非常重要的。

除了您本身的鏢局之外另外還有三家鏢局與您競爭，所以建立分鏢局，招攬更多客人，是勝利的秘訣，對手的三家鏢局各有特色，如貴必債的萬里鏢局擅長攻擊對手鏢師，並以低價運鏢招攬生意，而蘇小小的飛鳳鏢局採取保守經營方式和氣生財，路霸山的鎮遠鏢局一向吃軟不吃硬，從不與盜匪打交道。而您將採用何種經營方式呢？

本遊戲採用高解析256色，中國風味地圖，色調柔和細膩的畫面中，您將體驗鏢局行規、經營狀態及五十餘種突發事件，當然其中樂趣還是要您親自去發掘了。

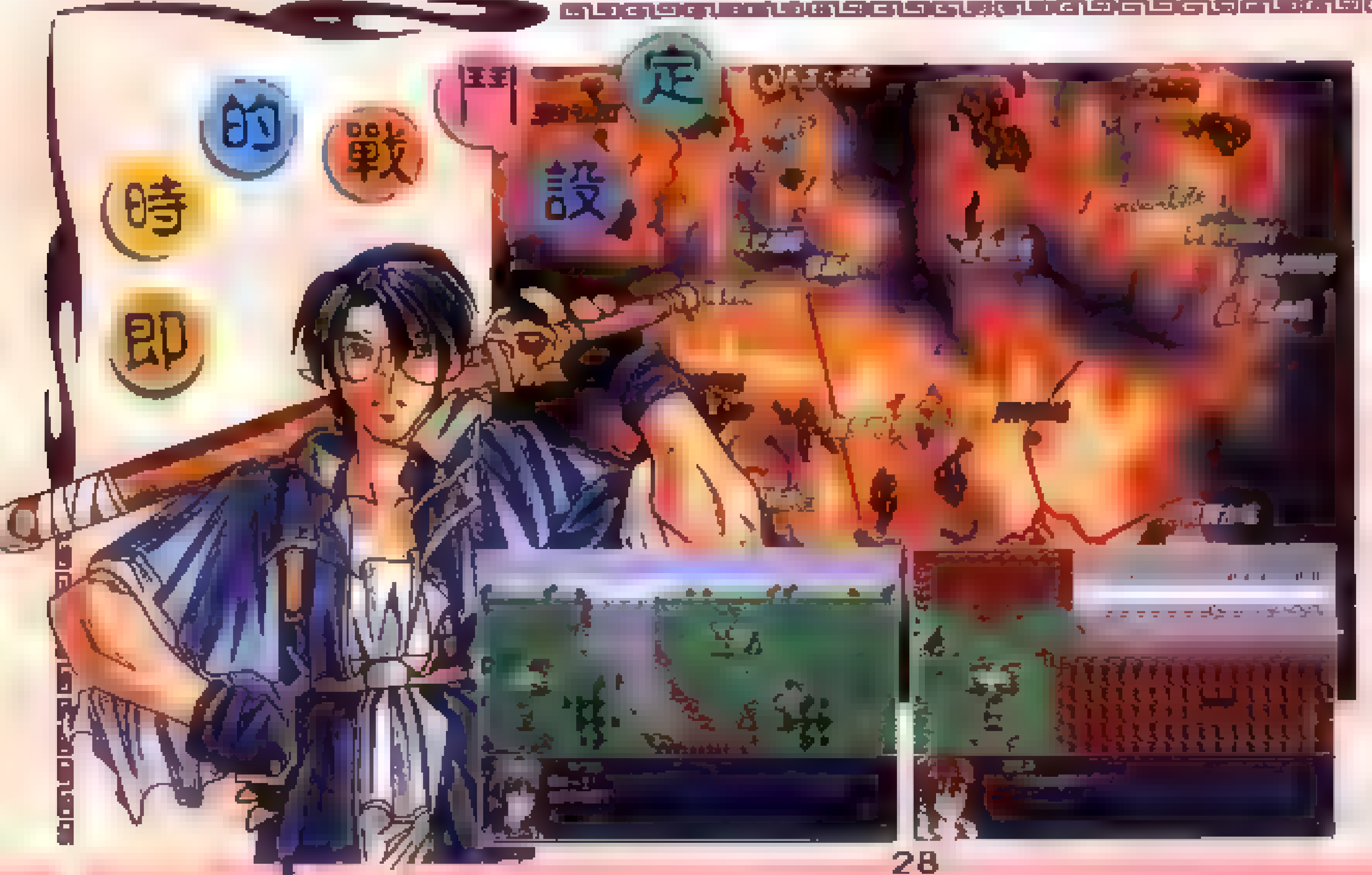
精彩絕倫的五十餘種突發事件

生動活潑的串場畫面

很久很久以前，當地上的人類因爲戰亂紛爭而造成自我毀滅後；生物並未全部消失，地上誕生了新的智慧生物－獸人族，此種生物不僅有人類的智慧，且兼具野獸的本能；在經過多年的戰爭後，各獸人族之間終於取得一個平衡，大家彼此和平的相處在這塊大陸上。而當上古遺跡出土金屬版時，各獸人間的平衡爲之不存，到處迷漫著一股詭異的氣氛，人與人之間不再互相信任，戰爭大有一觸即發的可能。傳說該金屬版隱藏著極大的密秘，擁有該金屬板會帶來不可思議的事情，而且是關乎到其他獸人族的命運。誰擁有了金屬版，他的命運將因而改變；而今世界因金屬版的出土而紛亂，誰將是未來世界的主宰，誰又將是未來世界的救世主？唯有靜待時間來決定了。

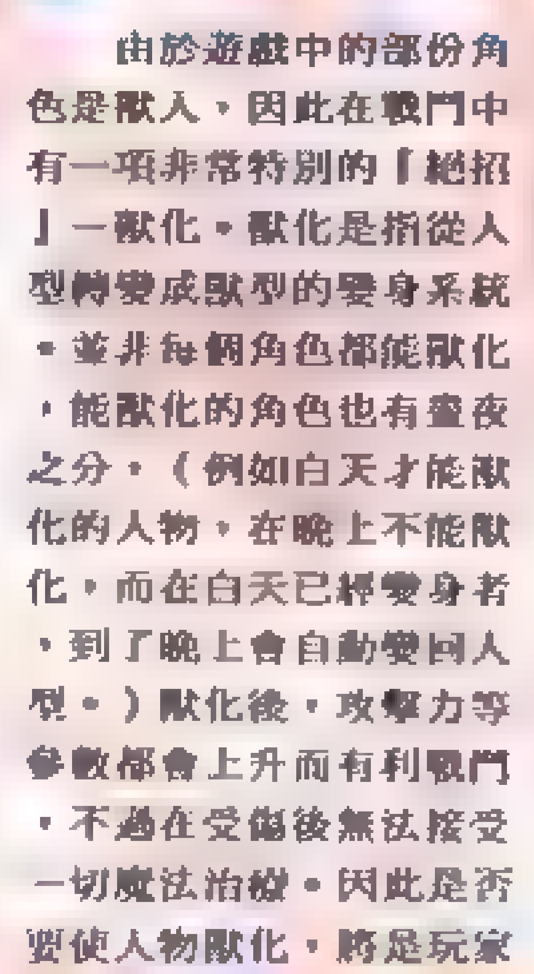
在遊戲中出現的種族除了人類外，總共有亞獸、古獸、神獸、幻獸等四類八個種族，有些種族具備獸化變身的能力，有些種族則具有魔法能力；每個種族皆有其特殊的能力及外表，像有翼族及偽翼族雖在外型上皆有翅膀，但偽翼族僅在獸化爲"鷲"類之鳥時才具有飛行的能力。而銀隼族的獸化能力卻會年年衰退，鬥熊族則是能使用毀滅神獸之魔法。最特殊的是龍鬼族，生來便沒有性別的區分，並且能夠自由變身，擁有龐大的軍事勢力和隱藏之戰鬥能力。當然在各獸人族間並非都處於對立狀態中，像有翼族的雷傑克及偽翼族的馬格森就是好朋友，兩人一起打獵、闖蕩大陸；神虎族的仙導師一輔迪歐，喜歡各處旅行及幫助別人，個性豪爽又不拘小節，很受人歡迎。內思蒂則是一個女巫，心地善良而且親切，個性優柔寡斷，是個內柔外剛的女孩。

遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
戰　略	磁片版	八　月	機種：386 以上 記憶體 [redacted] 顯示　VGA 音效：S/MPU401 操作：滑鼠
製作公司	出版公司	發行公司	
ANJIN	ANJIN	華義國際	



以上的敘述是《獸鄉的守護者》的故事背景，類似的遊戲大都是以 RPG 的模式來發行，藉著由玩家操控的「小」人物，在螢幕之中走來走去，如果有一些很可愛的小動作配襯一下的話，的確可以消磨掉不少光陰吧！但如果您認爲那樣是浪費時間的話，您應該來看看這個遊戲。這個遊戲主要是以冒險式的視覺畫面來推演劇情，緊湊的故事內容配上大量的文字與圖畫，將會把玩家帶進這個奇幻的獸鄉世界中。每當遇到敵人

方便的線上顯示



由於遊戲中的部份角色是獸人，因此在戰鬥中有一項非常特別的『絕招』一獸化。獸化是指從人型轉變成獸型的變身系統。並非每個角色都能獸化，能獸化的角色也有晝夜之分。（例如白天才能獸化的人物，在晚上不能獸化，而在白天已經變身者，到了晚上會自動變回人型。）獸化後，攻擊力等參數都會上升而有利戰鬥，不過在受傷後無法接受一切魔法治療。因此是否要使人物獸化，將是玩家能否順利過關的要點之一。為了讓玩家了解人物獸化前後的參數變化，在每一場戰鬥前，螢幕上都會顯示所有參與這場戰鬥的人物圖像，只要用滑鼠在人物圖像上按一下，將會出現人物參數一覽表，表上也會註明該人物是否可以獸化，如果可以獸化者，只要再選擇表上右下角寫著「獸化」的框框，人物獸化後的參數表將會同時顯示在下方，以便玩家相互比較，是一項很有利於玩家的設計。此外，人物如果可以使用魔法，也可以在參數一覽表上看到。

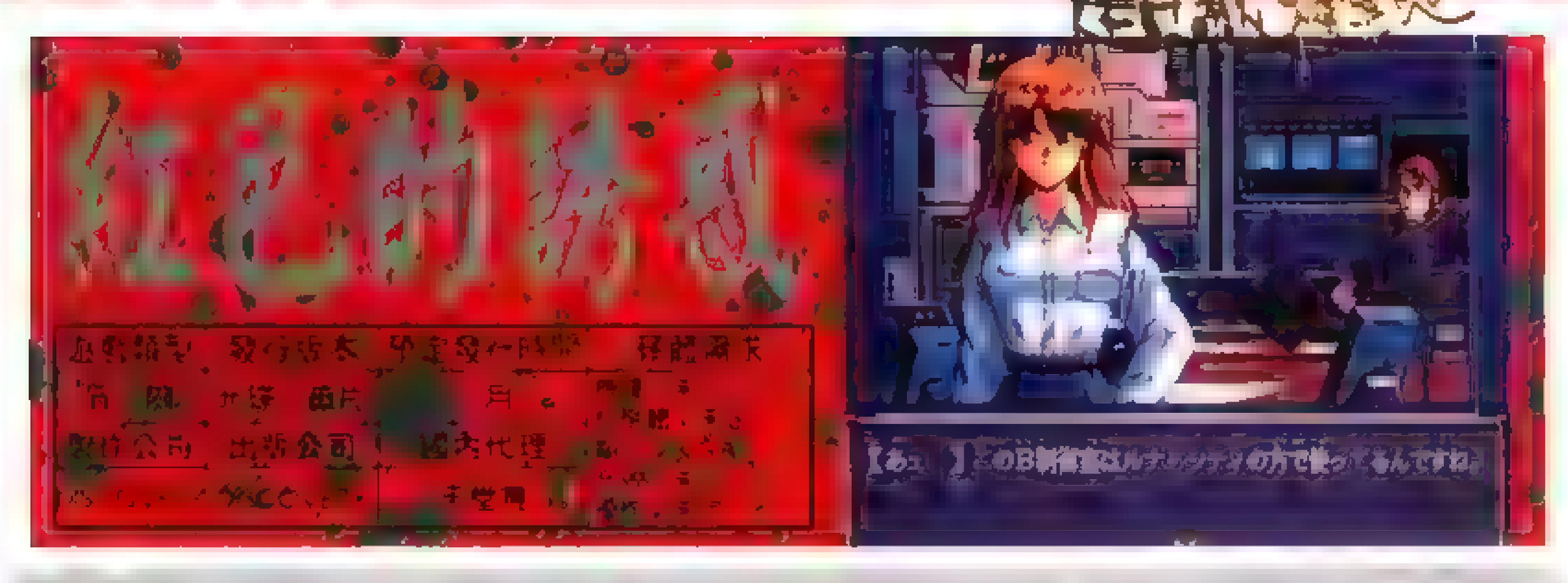
對話畫面

遊戲中並未有提供隨時存檔的功能，而是在每一場戰鬥前才可以存檔，目的是使玩家在戰鬥中如果不小心被打敗了，免於從頭再來，而在觀看劇情畫面的時候能夠一氣呵成，遊戲裡輕鬆幽默的對話以及可愛逗趣的畫面也可以說是一大特色。本遊戲的翻譯小姐可是費了很大的勁以及使出十成功力啊！到底有多風趣、多可愛，就留待玩家慢慢品嘗了。

，就會切換至戰鬥畫面，畫面中是以小造型的角色在戰場上進行即時戰鬥。跟一般 RPG 相似，人物也會透過戰鬥或是使用魔法打倒對手來升級，以對付更強悍的敵人。各個登場角色都設定的十分詳細，不論主角、伙伴或是敵人都擁有自己的個性，在戰爭中更會有不少有趣的小動作，例如對話時頭上會出現一個像漫畫書上所常用的對話框、在半空中飛行、甚至臉部表情都會有微妙的變化等，是一個使人很容易就把感情移入其中的遊戲。

遊戲中的戰鬥是採用「行動點數制」。所謂行動點數制，是指人物的移動、攻擊或是使用魔法等等都會消耗一定的點數。善用點數的話，可以對敵人進行連續攻擊。點數可以用休息來補充，但不一定能補滿就是了。此外，每個角色都有一項『特技』的選項，（點數不夠時不會顯示。）可以在一般性攻擊技法外，再進行得意的一擊或是特殊技法，雖然會比一般技法消耗更多的行動點數，但妥善運用則有利於戰鬥。在戰鬥中也應注意角色面向的方向，若從背面遭受敵人攻擊的話，會造成更大的損傷，這點要特別注意。

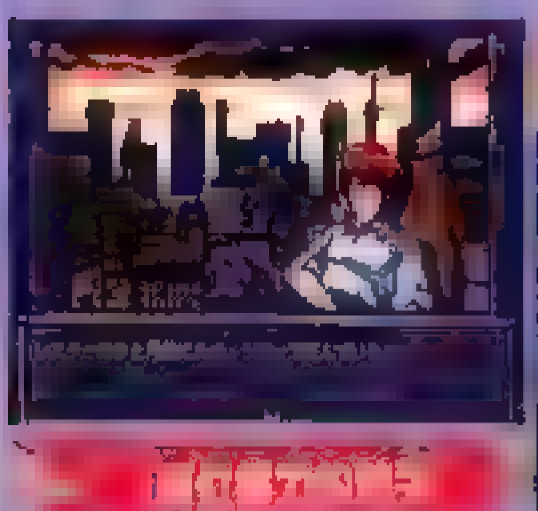
俏皮的對話

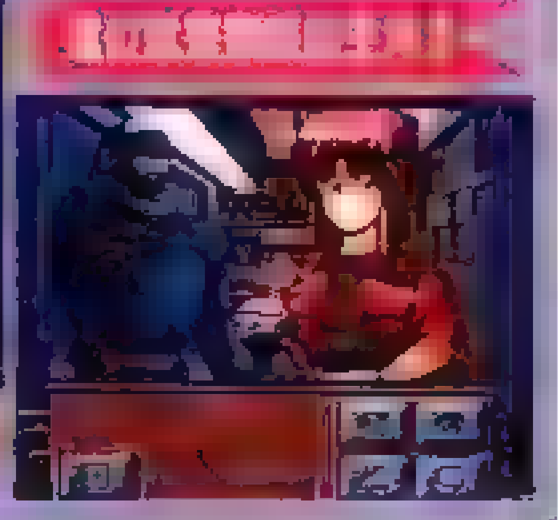


「紅色的誘惑」是以未來的地球為舞台背景的科幻冒險遊戲。和一般的科幻冒險遊戲相比之下，本遊戲除了故事的情節緊湊之外，主題也相當生動活潑，不流於俗套，帶領玩家進入另一種新鮮、刺激而富想像空間的世界。

離奇的故事情節

故事是敘述主角鐵尼斯．愛爾森在他叔父所經營的偵探社從事偵探的工作。有一天，鐵尼斯收到了一封由其叔父寄來的信，此信的內容是「有關機密情報的記憶晶體已經到手」。這是不是誰在開鐵尼斯的玩笑呢？因為叔父在一個月前就死在月球上的陸那城市了，據說是被捲入一場爆炸事件中。但是爆炸的實際情況，還有叔父為什麼到陸那城去？這些鐵尼斯一點都不清楚，本來直接前往調查的話，應該早就會有頭緒，不過由於陸那城市和馬林財閥的紛爭，致使地球和月球的往來受到了限制。反正最近偵探社也沒什麼生意，信的郵戳又是「陸那城」，所以鐵尼斯就決定和助手鄉兒兩人前往調查。





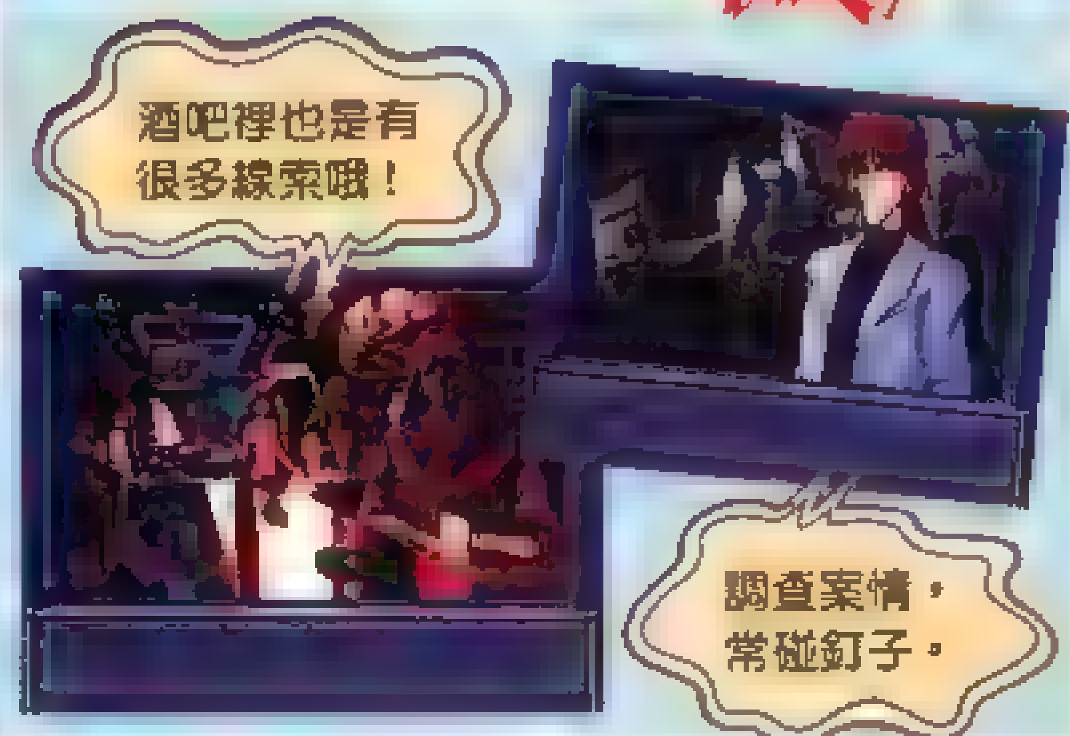
頗養眼的各種精彩畫面

遊戲前半段注重劇情發展，而後半段就會陸續出現 H 的畫面。故事進行到遊戲中盤時，此處會有相當多的 H 鏡頭，而想要一睹風采的玩家，就需不厭其煩地到處移動，便能欣賞到刺激而又富有魅力的種種畫面。

「紅色的誘惑」採用 640 × 400 高解析模式，使得本款遊戲更生動，能真實地呈現在各位玩家的眼前。希望愛好此類遊戲的玩家，千萬不要錯過！

主角的豔福不淺

報喜啦！



詳細的內部遊戲說明

本款遊戲因為是屬於冒險遊戲，所以玩家剛開始需掌握世界觀，特別像此科幻類遊戲，比較費時。不過在遊戲開始前，會先在畫面出現遊戲說明，玩家若詳細閱讀之後再開始遊戲的話，玩起來會更得心應手。

大銀河物語

遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
策 略	光碟片	十 月	機種：386DX-33以上 記憶體：4MB 顯示：VGA 音效：S 操作：未定
製作公司	出版公司	預定售價	
軟體世界	軟體世界	未 定	

這個遊戲的主要內容是架構在兩億八千萬年前遠古的銀河系，那個時代的高科技與人類的超能力遠較今日發達，但是當時只有一種人類，也就是我們今天所稱的"女人"，女人主宰著一切。直到有一天，一個以生化方式製造出來被當做低等工具的男人來到了這個世界，但是沒想到這個低等工具卻不甘於被當成機器一般地使用，並且還說服了發明他的科學家及一些重要人物跟隨他亡命天涯，並且組建了新帝國，於是便和原本擁有絕對權力的各帝國女領導者起了衝突，形成了最早的"人與女人的戰爭"。

畫面精美、內容豐富媲美國外同類遊戲。

遊戲中可隨個人喜好選擇不同的頭像代表主角，並且可以更改姓名。此外共有一百四十餘名日式美少女人物的將領，近百個星球場景，均採用640×480，256色高解析度表現，畫工頗為細緻，顯見用過一番心思。還有可以自行設計、組合的3D太空戰艦，讓不滿意固定性能戰鬥單元的玩家能自由發揮。戰鬥採用較傳統的回合方式，但是頗具動感，且難度適中，不會被作弊的電腦逼得玩不下去。除了上述的部份以外，還有許多精彩的過場動畫，值得一看。遊戲的程式功力也屬一流，使用物件導向及保護模式編寫；全視窗、滑鼠方式操作。整個遊戲容量約有 300MB ~ 350MB，預定先以CD-ROM方式發行。

綜觀整個遊戲，在視覺效果及可玩性上均屬不俗，尤其高解析的256色畫面更超越了一般日本遊戲高解析16色畫面的範疇。設計小組現正日夜趕工中，相信您看到本篇報導的時候，遊戲離正式出片就不會太久了。

世界上的兩大強國，神聖麥亞多尼王國和安古爾曼帝國之間的衝突年年不斷，在臣特拉海戰後，兩國就一直維持著緊張的冷戰狀態。神聖麥亞多尼王國為了打破這種表面上的假和平，希望能夠在海域上爭取到更大的優勢，於是以學術調查為理由，建造了一艘新型艦艇，名為鐵甲旗艦 ATRAGON。

「ATRAGON」由一位有豐富海戰經驗的艦長所指揮，表面上被委派的任務主要是探查未知的海域，以尋找鞏固王國勢力的更大屏障；不過實際上「ATRAGON」尚有一個不為人知的任務，就是搜查有關古文明米佑伊塔米亞拉的傳聞，這是神聖麥亞多尼王國一直無法解開的謎題，也期盼古文明的科學對其國家的武器研發能有所助益。

遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
SLG	磁片版	十月	機種：386 以上 記憶體：2MB 顯示：VGA 音效：S/G 操作：滑鼠
製作公司	出版公司	國內代理	
MOVIC	MOVIC	華義國際	

謎樣的船長、古文明，交織成夢幻的樂章

鐵面船長

玩家在遊戲中是扮演船長的角色，不過船長的身份卻是一秘密，在遊戲剛開始的時候，大家對他都一無所知，只知道他臉上永遠戴著一副鐵面具，在遊戲中你將會一步一步地解開船長（就是你自己）的身世之謎。由於是往一個未知的海域出航，所以會遭遇到各式各樣的險阻，包括海盜、怪獸、敵人的艦艇甚至不明飛行物等都會在您疏於注意的時候來騷擾您，遇到各式各樣的困難，您都必須親自的克服。

這艘以探險為目的的鐵甲旗艦，裝有許許多多的新型裝備，以便於在險惡的環境中執行任務。在進入遊戲後，經過了一場小小的炮戰以及片頭介紹後，遊戲會交代有關的故事背景，然後就是船長您在船上到處的參觀瀏覽；遊戲強制您一定要參觀完船上所有的地方才能出航，其目的就是希望您能對整艘船有基本的認識，當您在遊戲中遇到甚麼狀況，就知道要找誰來詢問，並能順利的把問題解決。為了探險，船上備有最先進的偵察機與及調查水中狀況的探測球，善加利用這些裝備，您就能夠事先掌握海上的狀況，以作出最有利的決定。雖然說是一片未知的海域，但是對於地理位置總多少有些了解，因此，遊戲中附有兩張地圖，當您想知道現在到底身處於海上的那個角落，只要把地圖拿出來看一看就行了。探索一個寬廣而未知的海域，真是一個偉大而艱苦的工作，您是否有勇氣接下這個任務呢？

由於篇幅所限，尚有許多的情況無法向您詳細描述，但無論如何，相信看過介紹後，本遊戲應不會讓您失望。

航海圖

流線型的船艦造型。

超未來少女

遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
養成 RPG	磁片 / 光碟	八 月	機種 386 以上 記憶體 640KB 顯示 VGA 音效 未定 操作 K/M
製作公司	出版公司	國內代理	
RIGHT STUFF	RIGHT STUFF	快樂天堂	

「超未來少女」是一款結合了養成及 RPG 的綜合型遊戲。內容敘述是發生在西元兩千多年的某一個國度裡。在此處有一處遺跡，一直發生物體突然消失的現象。後來人們才了解在這個古代文明中，有個「時空連結機」之門（通往異次元世界之門）。那些消失的物體，就是通過了這個門，而到達異次元世界。

這時，有一位科學家，正在研發一款新型的女性機械人「多莉」，也就是遊戲的主角。在多莉完成之前，委託科學家製造多莉的組織綁架了「多莉」，正好研究所內又發生了事故，使得多莉和科學家的助手「艾美」一起被送到了異次元世界。

具有RPG性質的養成遊戲

玩家在遊戲中扮演的是故事中的科學家，你可以藉著一種「同步通信器」來了解多莉和艾美在異世界中的情形。她們進入的是一個古代的時空，那是個由國王統治的國度。此遊戲的目的，就是要在這個世界中培養多莉，使其成為一個身心皆具修養，且懂得人類感情的女性，並且尋找回到原來世界的方法。

來吧！戰鬥開始

妳確定要進皇宮比賽？

以各種方法來培養機器

在遊戲開始時，多莉是個剛製造完成的機械人，心靈如同初生嬰兒一樣的純潔，而且只具備了最低限度的知識。隨著玩家的培養，漸漸成為一個具有人類情感的女孩。為了培養多莉，玩家可安排她在城中打工或是學習。例如在服裝站擔任送貨可以鍛練體力，在酒店工作可以增加魅力等等；打工的場所還有醫院、旅館等處。學習方面，可以去道場練習武術，或去城堡的料理教室學烹飪，在教堂可學習知識，讓玩家可自由地安排。當城堡裡舉行收穫祭之時，會有選美、烹飪、武鬥大會三種賽，「多莉」將可以去試試身手哦！

去醫院打工，培養愛心吧！

先練好功夫後，再打！

美麗的酒吧女郎

神秘組織的野心

隨著「多莉」的成長，故事也會有所進展。在玩者抽絲剝繭之下，將會發現調查古代遺跡的組織，正利用同步通信器，企圖以軍事力量統治這個世界。你要如何讓「多莉」消滅神秘組織的野心呢？她要將如何才能回到原來的世界去呢？

結論

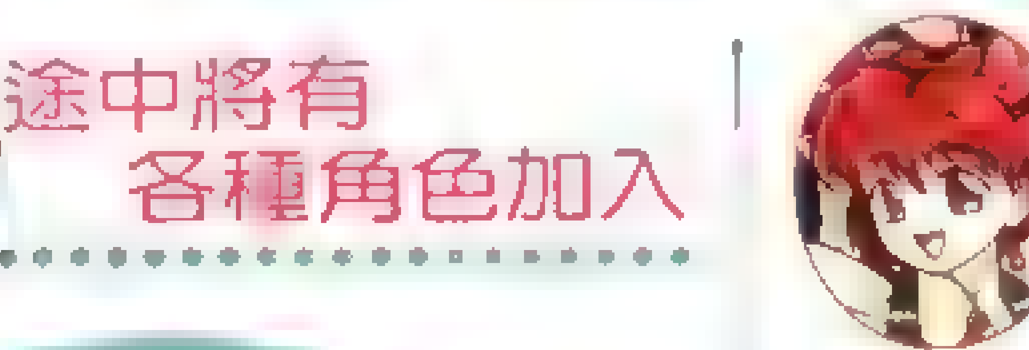
遊戲中除了故事是正統的冒險 RPG 之外，也是個具有多種結局的養成遊戲。喜愛日本 RPG 的玩家們，請拭目以待！

魅惑美天使

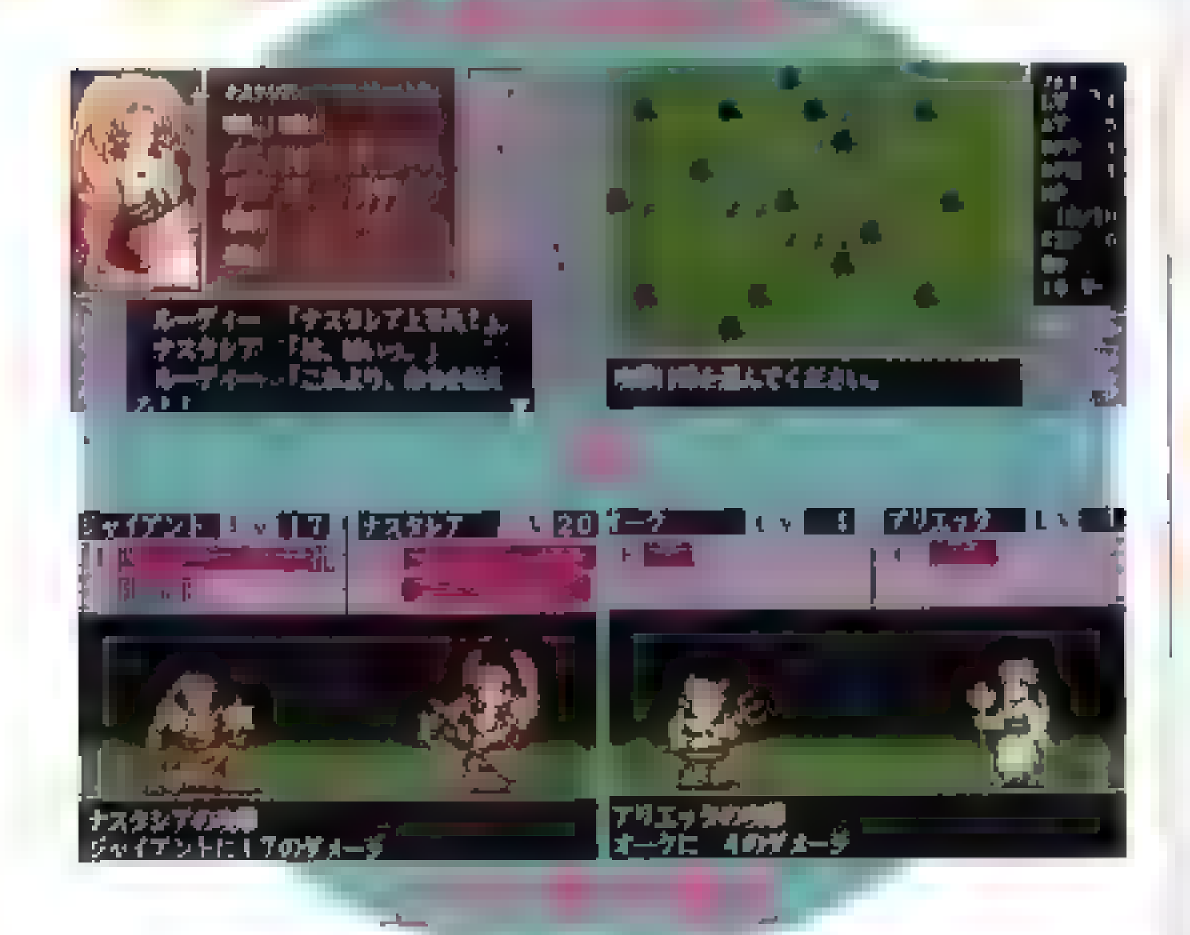
遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
戰略RPG	磁片　光碟	九月	機種：[illegible] 記憶體：[illegible]
製作公司	出版公司	國內代理	顯示：VGA
PONY TAIL SOFT	PONY TAIL SOFT	天堂鳥	音效：[illegible] 操作：[illegible]

妖豔動人的魔女「古豔拉」

在一個盛行使用魔法，人類與妖精族共存的年代，有一位魔女名叫古豔拉，她用魔法的力量維持肉體永不老化，使得她看起來非常年美麗，且壽命是凡人的數倍。實際上，她也不知道她到底活多久了。幾百年？抑或更久？古豔拉每天過著索然無味的日子，經過了長期的壓抑，她終於動起歪腦筋，心想她的魔法已很久沒有施展了，何不來一次大規模的召喚魔法，將這個世界與魔界連結起來？於是古豔拉開始出發找尋施展魔法所要的「供品」，供品必須是年輕貌美的少女，如果是處女的話，更可讓古豔拉發揮最大的魔力。於是年輕的女孩一個接一個失蹤了，整個村子裡陷入了恐怖的氣氛中。後來5位美人便決定出發消滅邪惡的古豔拉，在前方的路上潛伏著什麼危機？異國的戰士及具有神力的神秘客，將和美人們發生什麼關係？



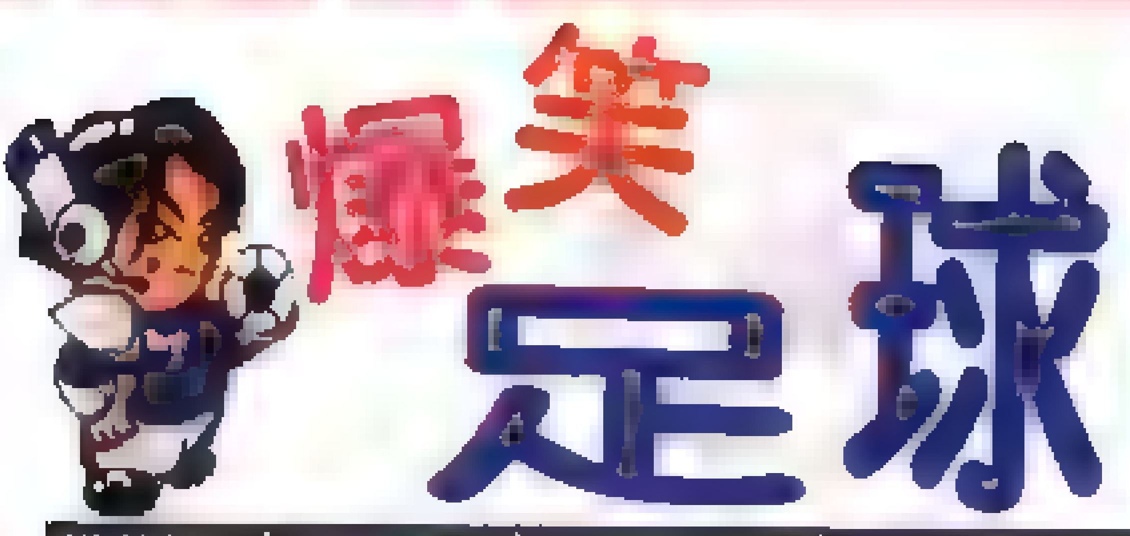
途中將有各種角色加入



遊戲開始時登場的主角共有5人，隨著故事發展，最少有12人加入。角色經過戰鬥及打敗敵人之後，經驗值將可提昇。全部共有29個關卡，每個關卡的破關條件皆不相同，時間上亦有限制，通常設計為50日，必須把握時間，達成任務。

具有東洋風的美少女遊戲

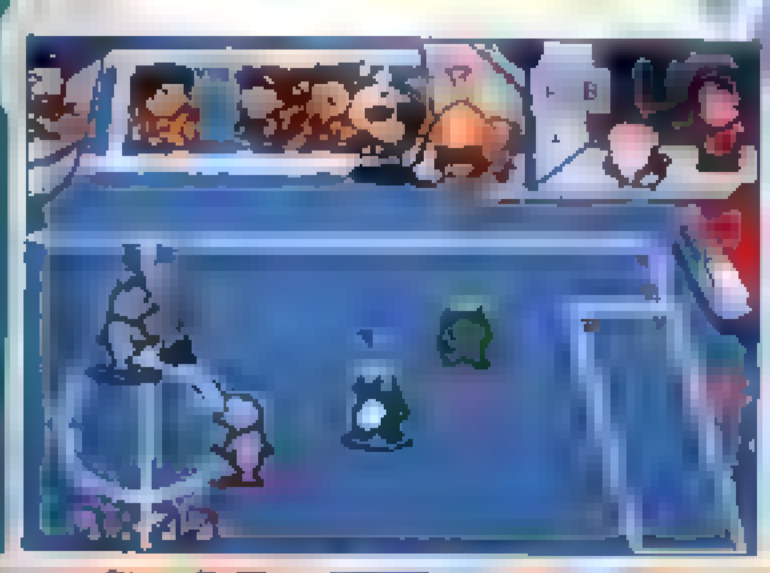
本款遊戲是由日本98系列改版移植而來的，遊戲充滿日本美少女遊戲風，除了驚險刺激的戰鬥之外，更可以欣賞到女主角們美艷的姿態，真是一舉兩得。這是由日本著名的PONY TAIL SOFT所設計的戰略RPG遊戲，在日本廣受玩家的歡迎，有興趣的玩家請耐心期待。



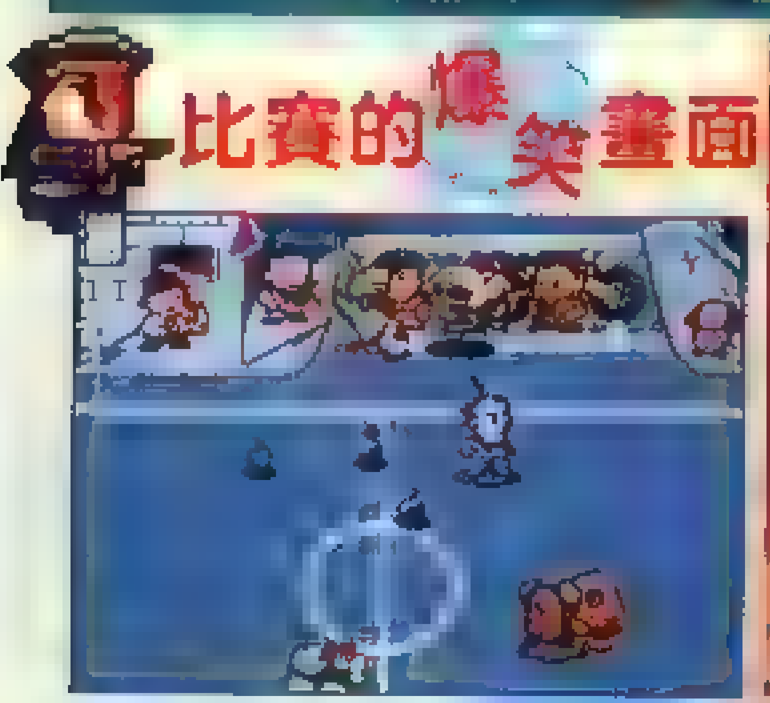
爆笑足球

遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
運動	磁片	九月	機種 386以上 記憶體 2MB 顯示 VGA 音效 A/S/MD 操作 鍵盤
製作公司	出版公司	國內代理	
SOFT TRY	SOFT TRY	歡樂盒	

社會的繁榮進步不僅帶給人們富裕的生活，物質水準提高，然而也使得社會充斥著拜金主義、權力鬥爭；緊張忙碌的生活更促使社會充滿著不安定，而能使緊繃的精神獲得鬆弛的最好活動就是運動，在參與各種運動的同時，因身體的活動量大增，血液循環促進新陳代謝的加速，整個人將變的更有活力。而在許多運動中，足球就是一項講求團隊精神與高度技術發揮的一項運動，故在世界各地受到歡迎，每至世界杯比賽時舉世為之瘋狂。"爆笑足球"製作的目的，最主要就是希望玩家能在遊戲中，以一種輕鬆愉悅的心情隨著遊戲中滑稽的角色，超爆笑的表情與動作，來參與這個世界性的運動。



比賽的爆笑畫面

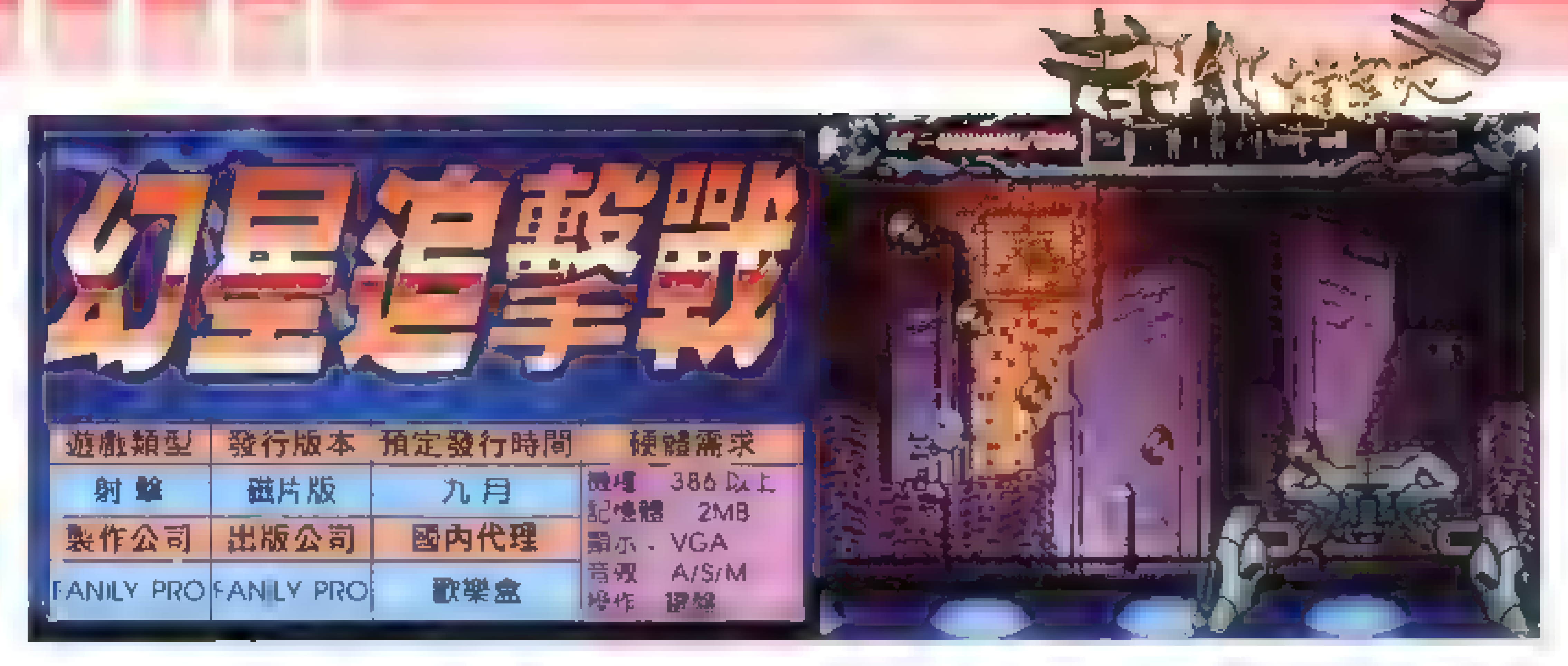


遊戲本身採用320×200螢幕模式，動作畫面流暢且操控簡便，要求配備也不高，只要2MB的記憶體，386以上的主機就可享受一場暢快淋漓的足球大賽。至於音樂音效方面，除了有許多令人發噱的可愛音樂外，還有可支援GM MIDI音源精彩的背景音樂，如此生動的一個足球世界就這樣的呈現在你眼前了！

"爆笑足球"是由歡樂盒公司所代理發行的一套動作類的運動遊戲，與國內曾發行的爆笑躲避球類似，但是具有更多的比賽場地選擇，及更多樣化的人物造型，以供玩家搭配選擇。

遊戲一開始可於十二種造型中選擇四位選手參與比賽（可重覆選擇），可雙打亦可與電腦對打，遊戲中另提供了六種完全不同類型的比賽場地供玩家選擇。遊戲中的主角動作可說是極為"暴力"，在盤球、搶球、射球的同時可以"海扁"對方球員，場外瘋狂的觀眾不時還會向比賽場地投擲"小禮物"（如拉麵可補充體力等），要是將球踢出場外還會被"警察伯伯"開罰單呢！

預計在九月份發行上市的"爆笑足球"最希望的是能夠帶給玩家一個充滿歡樂與笑聲的運動天地，畢竟運動的主要目的是休閒，而休閒的目的則是要放鬆心情與尋找歡樂，這正是"歡樂盒"所要帶給玩家的歡樂。



幻星追擊戰

遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
射擊	磁片版	九月	機種 386以上 記憶體 2MB 顯示 VGA 音效 A/S/M 操作 鍵盤
製作公司	出版公司	國內代理	
FAMILY PRO	FAMILY PRO	歡樂盒	

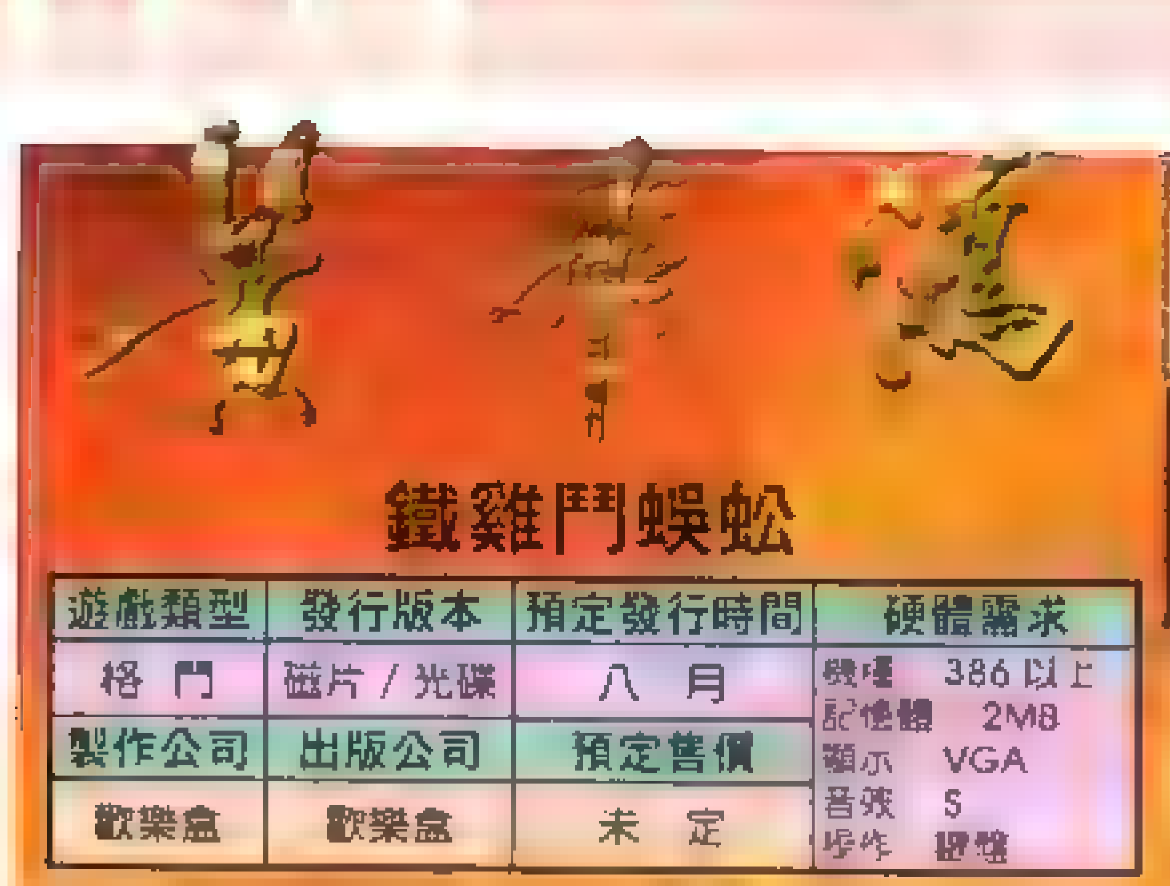
浩瀚無垠的宇宙中，在不少星球裏住著擁有高科技文明的高等智慧生物，也就是我們一般所稱的外星人；大多數的外星人都是和平愛好者，但也有一些喜好追求權力者，無時無刻要把其帝國之勢力向外擴充。經過多年的征戰及努力，大家終於獲得一致的共識，成立了銀河帝聯盟，為各行星間的爭端排解糾紛。宇宙間此種平衡直到星際年 2023 年，才被在 ZERO 5 號星星地區出現的了一個名為雷克斯的帝國所打破，此帝國與聯盟進行軍事衝突已將有半年之久。由於雷克斯帝國發明了超強新型武器，使得銀河帝宇宙軍處於挨打狀態，許多星球都不約而同的向雷克斯帝國靠攏，使得原本強盛的宇宙聯盟瀕臨瓦解。

此時聯盟軍的偵察機在前往雷克斯帝國進行偵察任務時，因偏離航道被帝國巡邏機發現，而遭到雷克斯軍團的追擊，銀河帝聯盟防衛隊遂進行名為" ILLUSION "的救援行動。而擔任此次救援負責軍官，則是在聯盟軍中以勇猛著名的辛格少校，他是各星球組成銀河帝聯盟的促成者，曾以單機獨鬥，擊毀破壞聯盟的戰艦。宇宙間迷漫著濃重的火藥味，大戰一觸及發生存或死亡誰也無法預料，大家都在等待下一刻的來臨…

簡單輕鬆無負擔，過關斬將我最行

本遊戲具有四大關卡，在進入遊戲前玩家可選擇執行任務的戰鬥機。在您選定主角之後，還可以選擇執行任務的區域，不過值得一提的是，遊戲在設計上越後面的戰鬥區域困難度越高，因此玩家需要更高明的技巧才通過考驗。（幻星追擊戰）在製作上最引人注意的，就是其背景動畫，足可媲美一些以動畫聞名的遊戲。本遊戲的類型一為捲軸式的射擊遊戲，與"沙羅曼蛇"的進行方式有些類似，場景背景處理則採用多重捲軸式，因此當您在進行遊戲的同時亦可欣賞到細膩的背景變化。遊戲在操控方面，設計的非常簡便，是以一個剛入門的玩家來考量，遊戲的畫面華麗、動作流暢無窒礙，輕鬆上機，玩得愉快，剛入門的玩家不妨一試。

本遊戲採用320×200 螢幕模式，要求配備為386以上主機，2MB的記憶體及20MB的硬碟空間即可；至於音效方面可支援聲霸卡。本遊戲為"歡樂盒"所代理發行目前正進行後製作業並已接近完成階段，預計在八月為玩家們帶來歡樂。



黃飛鴻

鐵雞鬥蜈蚣

遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
格　鬥	磁片／光碟	八　月	機種　386以上 記憶體　2MB 顯示　VGA 音效　S 操作　鍵盤
製作公司	出版公司	預定售價	
歡樂盒	歡樂盒	未　定	

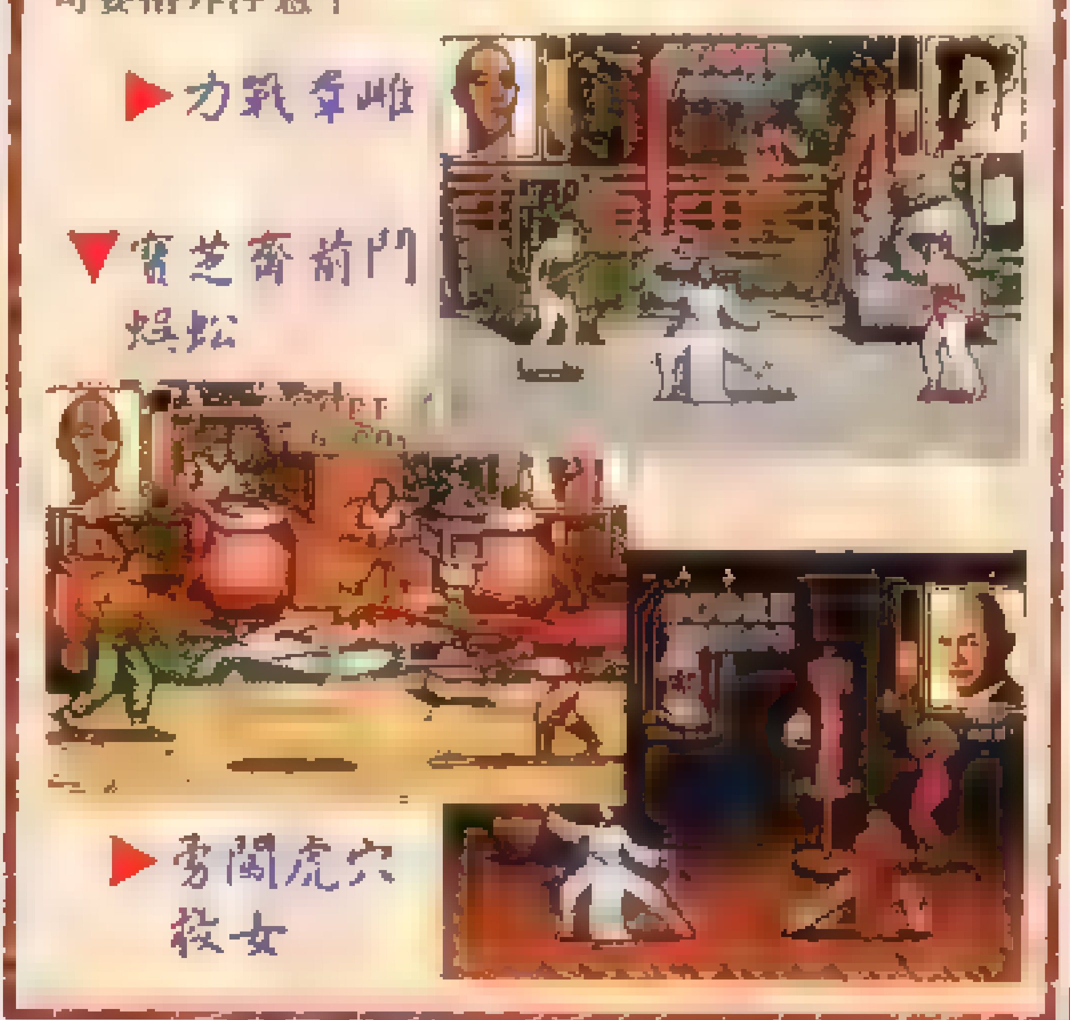
滿清末年，白蓮教作亂，四處強擄民女，亂殺洋人，因而導致了後來的八國聯軍，當然，在亂世之中，也有著以己之能、力挽狂瀾的俠士英雄，這名出身忠勇之後，名列廣東十虎之一的志士，就是以十字拳與佛山無影腳聞名於世的一黃飛鴻！在幾番的爭取之下，擁有相當魄力的歡樂盒公司取得了電影版權，並由旗下功力高深的程式師及企劃人員，將它改編成一個相當具有深度的劇本，並配合電影中的精彩片段、動人的音樂與生動的音效，使同名的電腦遊戲成為一個傑出的動作經典，以下就讓我們來看看它各部份的表現。

開始的場景中，黃飛鴻在車站中碰到了白蓮教的 名香主，他們 人正企圖逃離，並亂捉民眾鬧事，義憤填膺的黃飛鴻便出手制止，幫官府順利逮捕他們，當無形中卻與白蓮教結下了更深的樑子。另外，由黃飛鴻所開設的武館「寶芝林」，卻因鬥徒席進而另覓新址，誰知新館卻開設在妓院之旁，為了以正視聽，杜絕靡靡之音，黃師父便勇闖美女窟，挑戰妖豔、美麗的青樓、楚紅，母上及九姑娘。當然，遊戲中還有更多豐富的情節，像是人戰毒蜈蚣，這也是在電影中相當特別的地方，想知道北方獨特的蜈蚣陣要怎麼耍嗎？除了電影之外，到遊戲中來看看，也可以得到類似的收穫。

豐富的寶物設計　眾多的出場人物

在遊戲進行的過程中，有時在場景四周會有些可打破的花瓶或木箱，打破它們或打倒某些特定的敵人之後，將會出現一些小道具，可以幫助黃飛鴻在未來的旅途上更加順利的完成艱苦的任務，有的能增加玩者的得分、有的能提高玩者的攻擊力及防禦力、有的能消除受傷的影響，有的還可能使玩者中毒！

除了主角李連杰飾演的黃飛鴻將在遊戲中佔了極重的份量之外，遊戲中還將出現他的一名紅粉知己，即是由張敏所飾演的北地女，這名個性爽直的女中豪傑，敢愛敢恨，將是黃飛鴻的一大助力！另外還有眾多敵人出現，除了一開始的白蓮教 香主之外，還有香芝館中的眾美女、能 善的一介嘍囉、九姑娘、紅蓮妖僧、洋兵、笑面虎等，約數有數十人之多，每個都有自己的一套攻擊方式，大家可要格外注意！



▶力戰羣雌

▼寶芝齋前鬥蜈蚣

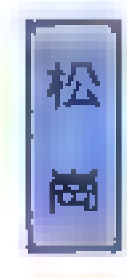
▶勇闖虎穴救女

截自6月16日至7月15日

FULLTHROTTLE

極速天龍……

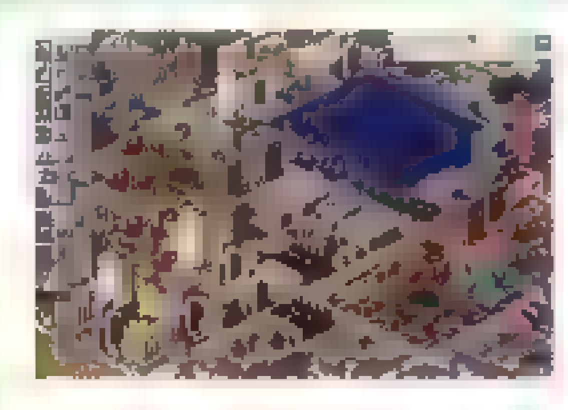
LUCASTRS的最新冒險力作，卡通風格的畫面、搖滾氣息濃厚的音樂音效以及精彩熱鬧的劇情，構成了一段重金屬的冒險。玩家扮演「極地貓」車隊的首領─ BEN ，因被捲入陰謀之中而踏上危機四伏的旅程。



- 記憶體　8MB
- 音　效　S/P
- 顯　示　V
- 類　型　人物冒險
- 發　行　光碟版
- 售　價　840元

Sim City CD Collection

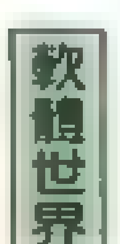
模擬城市 2000 光碟



內容不僅收錄有原英文版的模擬城市 2000、世紀大災難、摩登都會以及各大城市景觀特色場景，而且還收錄了模擬城市 2000 及世紀大災難的

光碟大補帖……

中文版，讓不習慣英文訊息的玩家也能享受當市長的樂趣。



- 記憶體：4MB
- 音　效：A/S/G
- 顯　示：V/SV
- 類　型：模擬
- 發　行：光碟版
- 售　價：800元

RENEGADE

、套太空戰鬥模擬遊戲，遊戲的構想來自有名的棋盤遊戲 Renegade Legion：Interceptor by FASA。玩家扮演的是叛軍中的一名飛行員，必須指揮一個飛行中隊與正統軍對抗。SVGA的畫面搭配上動感十足的音樂，構成一場場熱鬧的爭戰。

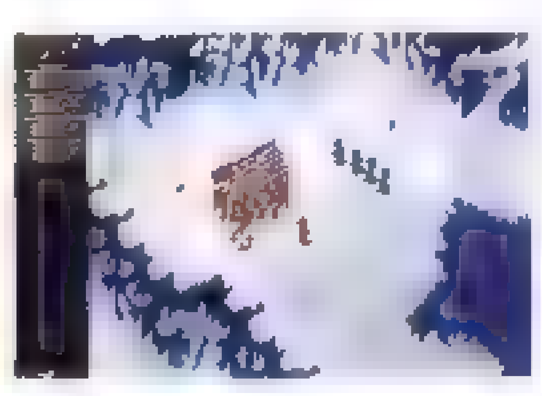
軟體世界

- 記憶體：4MB
- 音　效：A/S/M
- 顯　示　SV
- 類　型　模擬
- 發　行：光碟版
- 售　價　700元

CANNON FODDER

VIRGIN出品的動作遊戲，遊戲進行以任務為單位，你必須領

小兵立大功……



導並控制數人組成的特勤小組，於每次行動中，依照上級的任務指示去剿滅或摧毀所有敵方陣地。

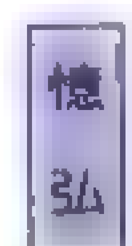
第三波

- 記憶體　4MB
- 音　效：S/M
- 顯　示　V
- 類　型　動作
- 發　行　原裝光碟版
- 售　價　980元

NBA LIVE 95

95年NBA美國職籃大賽……

EA運動系列的最新作品，本遊戲囊括了NBA美國職業籃球聯盟所有球隊和球員的資料。遊戲中提供有表演賽、正規賽、季後賽等三種比賽模式。如果是籃球運動的愛好者，建議你不可錯過這套遊戲。



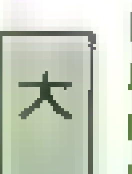
- 記憶體：8MB
- 音　效：S/P
- 顯　示　V/SV
- 類　型　運動
- 發　行　光碟版
- 售　價：1200元

塔克拉瑪干……

國內自製的解謎遊戲，以敦煌石窟為遊戲背景，玩家須解完十二道難度不一的謎題，才算完成

【遊戲配備代號】A：AD-Lib　S：Sound Blaster/Pro　G：General MIDI

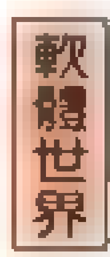
整個遊戲。由於遊戲得掛載在WINDOWS底下，因此建議玩家最好配備有8MB以上的記憶體，遊戲才能執行順暢。



■記憶體：8MB
■音　效：S/G
■顯　示：V
■類　型：解謎
■發　行：光碟版
■售　價：1080元

ALONE IN THE DARK 3

遊戲的架構和界面完全承襲自前作，唯一不同之處是，這次的冒險不再侷限於「一棟」鬼屋內，而是在一個被稱為「殺戮峽谷」的小鎮內。而且隨著劇情變化，主角還會經歷附身美洲豹，與鬼魂合體等恐怖事件。

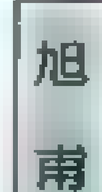


■記憶體：4MB
■音　效：S
■顯　示：V
■類　型：動作冒險
■發　行：光碟版
■售　價：990元

ZORRO

蒙面俠蘇洛

改編自電視影集「蒙面俠」，是一套典型的動作遊戲。遊戲的進行方式和主角蒙面俠的動作都與「波斯王子」相當類似，關卡完成後的過場劇情則有真人動畫的演出。



■記憶體　4MB
■音　效　A/S/G
■顯　示　V/SV
■類　型　動作
■發　行　光碟版
■售　價　780元

PIZZA TYCOON

披薩大亨

才剛當上運輸大亨，MICROPROSE這回又對跨國連鎖的披薩店有了興趣，在本遊戲一開始須在紐約、倫敦、巴黎……等大城市選擇一處做為發跡地，致力製作各種美味的披薩，並將它推廣到世界各地。

■記憶體　4MB
■音　效　S
■顯　示　SV
■類　型　策略
■發　行　光碟版
■售　價　780元

臥龍傳—三國制霸之計

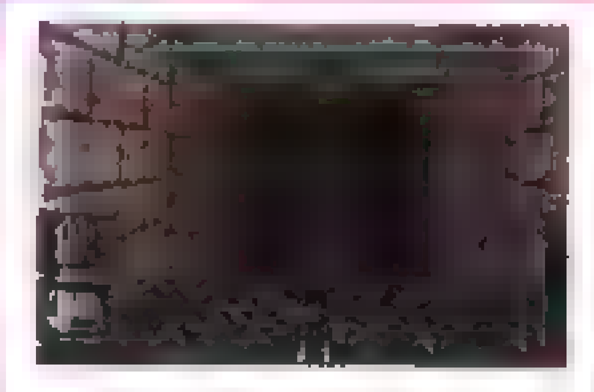
以三國時代為背景的策略遊戲，可媲美KOEI著名的『三國志』系列。遊戲的最大特色，便是具有100張畫面所組成的巨大中國地圖，戰術地圖更是近200張。玩者可自由使用各種陣式、戰法，在三國紛亂的時代獲得最後的勝利。

■記憶體：1MB
■音　效：S
■顯　示：V
■類　型：策略

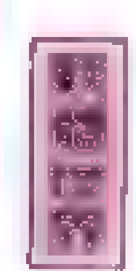
■發　行：磁片版
■售　價：720元

CYCLONES

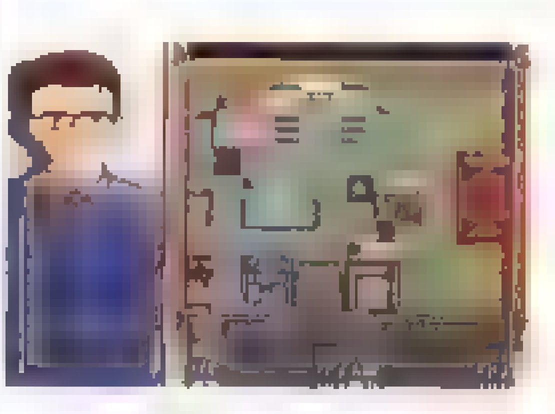
生化超人



類似「毀滅戰士」的第一人稱3D立體動作射擊遊戲。主角是一名經過改造的生化人類，為了對抗武器精良的外星異族，即將深入牠們的根據地內，消滅異形的指揮者。基本上操縱性還算流暢，內容也較「毀滅戰士」更為複雜。



■記憶體：4MB
■音　效：A/S/P
■顯　示：V
■類　型：動作
■發　行：磁片版
■售　價：540元



香港「勁一番」工作室所推出的最新力作。為了彌補精神的損失，身為屬下的你，只好成為替罪羔羊，化成人間的推銷員，為成為新一代的推銷之王而努力。精細的高解析畫面及新型態的屬性互動系統，使得遊戲頗具特色。

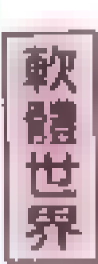
■記憶體：600KB
■音　效：A/S/P/G
■顯　示：V
■類　型：策略/M
■發　行：磁片版
■售　價：520元

M　MT-32　P　Pro Spectrum　V　VGA　SV　SVGA

MAGIC CARPET- THE HIDDEN WORLDS

魔毯風雲資料片

前些時候相當轟動的『魔毯風雲』之資料片。這次光碟中收錄了 35 關新的世界，法術不僅威力更爲增強，還增加了新的強力法術；除了更爲強悍的敵人之外，還可以支援網路，供 2 ~ 8 個玩者一起對戰，更增添了本遊戲的趣味性。

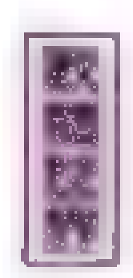


■記憶體：8MB
■音　效：A/S/G
■顯　示：SV
■類　型：動作
■發　行：光碟版
■售　價：600 元

HARD BALL III THE COLLECTION

燃燒的野球III熱門精選三合一

頗受歡迎的『燃燒野球 3』與另兩套資料片之光碟版合輯。在光碟中除了收錄美國大聯盟 26 個鑽石夢幻球場之外，也擁有 MLBPA 重要球員的貼身資料。256 色的高解析畫面，再加上艾美獎之最佳運動播報員艾爾．麥可的現場快嘴播報，讓整個遊戲過程高潮不斷，可說是精典級的名作。



■記憶體：2MB
■音　效：A/S/M/P
■顯　示：E/V/M
■類　型：運動
■發　行：光碟版
■售　價：700 元

PANZER GENERAL

裝甲元帥

曾獲得美國著名遊戲雜誌 CGW 選爲 1995 年之最佳戰爭遊戲。你將扮演第二次世界大戰之德軍將領，領導麾下的精英們征服整個歐洲，進而稱霸世界。相當類似遊樂器 SEGA MD 上之『大戰略電擊大作戰』，喜歡戰略的玩家們絕不可錯過。

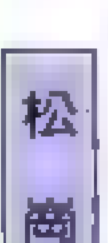
■記憶體：4MB
■音　效：A/S
■顯　示：SV
■類　型：戰略
■發　行：光碟版 / 磁片版
■售　價：600 元 /540 元

軟體世界

BLACKTHORNE

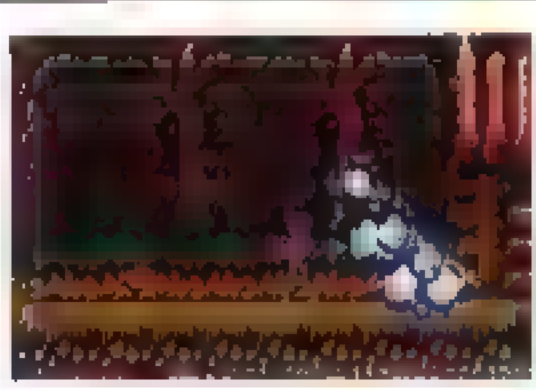
魔動王子

畫面頗爲流暢的動作遊戲。爲了拯救整個王國，玩者得冒險深入各種危險的地區，爲擊敗邪惡勢力而奮戰。在途中玩者可以撿拾各種高科技武器裝備，用來對付阻擋在路上的危險敵人。主角動作的流暢度不遜於『波斯王子』。

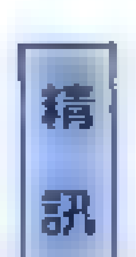


■記憶體：4MB
■音　效：S/M/G
■顯　示：V
■類　型：動作
■發　行：磁片版
■售　價：480 元

突擊!!美少女



前一陣子在日本 DOS/V 版上大出風頭的『女帝魔城』之第二代，這次玩家可以選擇三位不同的主角之一來進行遊戲，雖然是 16 色，但優異的用色技巧，使得畫面不遜於當前正熱門的256色高解析畫面。



■記憶體：4MB
■音　效：A/S
■顯　示：V
■類　型：動作射擊
■發　行：磁片版
■售　價：460 元

SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO

超級快打旋風2 TURBO

極熱門的『快打旋風 2』系列在一連串的改版之後，終於改到 IBM PC 上了！遊戲中可以選擇 16 位不同的角色來對賽，而最新的版本也增加了超必殺技及各種新招式，也可以用秘技選擇最後的隱藏魔王角色一豪鬼。

第三波

■記憶體：4MB
■音　效：S
■顯　示：V
■類　型：動作格鬥
■發　行：光碟版
■售　價：780 元

XCOM2-TERROR FROM THE DEEP

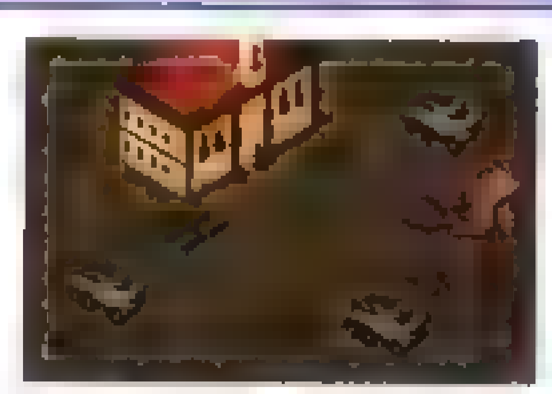
【遊戲配備代號】 A：AD-Lib　S：Sound Blaster/Pro　G：General MIDI

[illegible]獲得 CGW 票選為最佳遊戲的第二代。這次敵人不再是從外太空來襲，而是從深海出擊。整體架構與前作大致相同，不過多了威力強大的近戰武器，而各種武器裝備及敵人也完全重新設定，因此仍具有相當的可玩性。

第三波

- 記憶體：4MB
- 音　效：A/S/G
- 顯　示：V
- 類　型：策略
- 發　行：磁片/光碟版
- 售　價：620/元

JUNGLE STRIKE



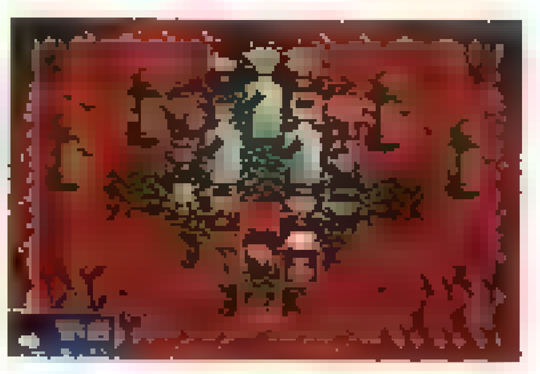
曾在遊樂器及 IBM PC 風靡一時之『沙漠風暴』(DESERT STRIKE) 之第二代。此次你將對抗狂人之子及南美毒梟之邪惡軍團，必須轉戰華盛頓、叢林、雪地等各戰場，阻擾敵人利用核子彈的恐怖活動，並遏阻其陰謀及野心。

旭甫

- 記憶體：2MB
- 音　效：A/S/M
- 顯　示：V
- 類　型：射擊
- 發　行：光碟版
- 售　價：780 元

FLAME DRAGON 2

國內著名的戰略遊戲之二代。內容是以一代



的主角雷特之養子索爾為主，為了幫助心上人悠妮，與同伴在異國大陸奮鬥的故事。本遊戲以豐富的劇情及深具魄力的動畫為訴求，並含有隱藏的人物、裝備及雙重結局，算是國內少見的戰略佳作。

漢堂

- 記憶體：4MB
- 音　效：A/S/M/G
- 顯　示：V
- 類　型：[illegible]
- 發　行：磁片版
- 售　價：630 元

DEBUT

日本 98 養成遊戲創始之作，身為經紀人的你將率領著旗下三位漂亮妹妹，披荊斬棘的在演藝界開創一番事業。活潑可愛的人物造型，配上華麗細膩的畫面，遊戲採全程中文語音演出；三位少女皆有其不同個性，玩家可依喜好訓練出心目中的天王巨星。

歡樂盒

- 記憶體：2MB 以上
- 音　效：A/S/G
- 顯　示：V/SV
- 類　型：養成
- 發　行：磁片版
- 售　價：800 元

[illegible]國古裝愛情武俠劇情的 RPG，生動華麗的劇情動畫貫穿全場，扣人心弦的主題音樂，曲曲令人回味無窮，魔法施用

變化多端，全劇物品場景、人物造型充滿傳統中國風味，玩家可細細品嘗此遊戲，比較與大宇其它同類型遊戲之異同。

大宇

- 記憶體：2MB
- 音　效：S/G
- 顯　示：V
- 類　型：角色扮演
- 發　行：光碟版/磁片版
- 售　價：810 元

魔界之泉

遊戲為多線式劇情發展，不同的玩法將導致不同的劇情；遊戲玩法兼具模擬戰略與角色扮演兩種類型的特色，身為主角的玩家為了阻止惡魔們肆虐，而肩負起斬妖除魔的重責大任。玩此遊戲主記憶體須有 600K 以上之剩餘空間。

華義國際

- 記憶體：2MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：[illegible] RPG
- 發　行：磁片版
- 售　價：700 元

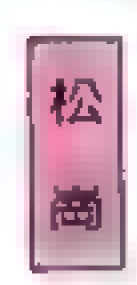
REALMS OF ARKANIA – STAR TRAIL

阿卡尼亞傳奇的第二代，屬於歐州大陸中古文明的傳奇故事，劇情背景充滿歐陸古文明風，是一個頗具內容的角色扮演遊戲。有二種不同模式讓玩家安裝本遊戲，玩家也可以將一代中伙伴傳送到二代來，再次並肩作戰。

- 記憶體：4MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：角色扮演
- 發　行：光碟版
- 售　價：1200元

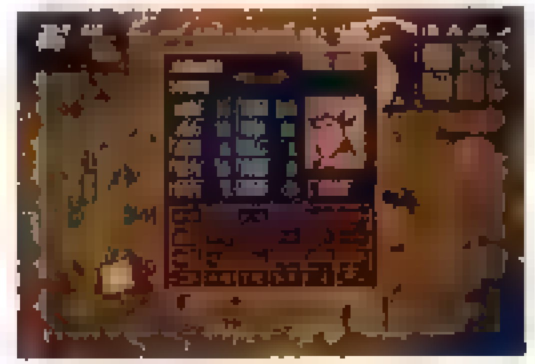
鐵血聯盟 JAGGED ALLIANNCE

一個新型態的遊戲兼具回合式的策略類型及角色扮演的特色，玩家的任務是召集一群訓練有素的傭兵到南大西洋的METAVIRA島上，將SANTINO的壞蛋及其手下趕離此島。除了要小心敵人的偷襲外，你更要注意戰場上其它的危險，以免隊員壯烈犧牲。



- 記憶體：8MB
- 音　效：A/S
- 顯　示：V
- 類　型：策略
- 發　行：光碟版
- 售　價：1200元

三國志IV加強版

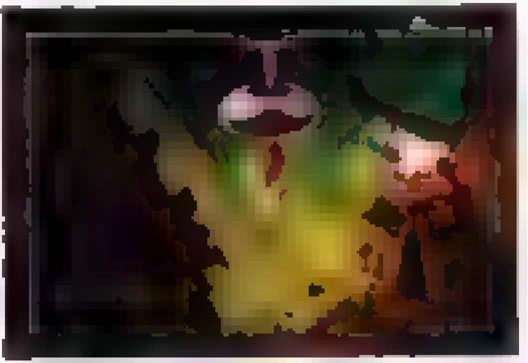


是三國志IV的資料片，須搭配三國志IV的主程式才能玩。遊戲提供編輯功能，可任意改變武將的屬性及城市各種資料；加添三種新的虛構劇情讓玩家選擇，另有豐富的歷史事件增添遊戲的戲劇性。

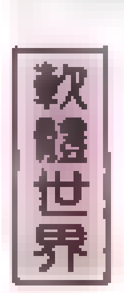
第三波

- 記憶體：2MB
- 音　效：A/S
- 顯　示：V/SV
- 類　型：策略
- 發　行：磁片版
- 售　價：980元

太空英豪



由READYSOFT公司所出版的輕鬆鬥趣，卡通造型的動作類遊戲，是款傳統英雄救美式的遊戲故事。遊戲是以過關斬將的方式來進行，玩家必須以你的智慧幫我們的脫線主角，躲過各種陷阱、障礙，打倒包躲爾大救出金博態。



- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：動作
- 發　行：光碟版
- 售　價：700元

龍穴歷險記

與太空英豪同樣是由READYSOFT公司出版的卡通動畫的遊戲，全螢幕動畫及數位化音效的特效下，玩此遊戲保證讓你有如在觀賞雷射影碟一樣；與『太片』一起購買，發行公司推出特惠價，只須990元。

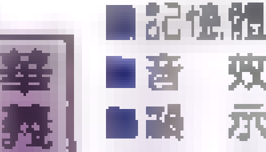
軟體世界

- 記憶體：4MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：動作
- 發　行：光碟版
- 售　價：700元

聖少女戰隊II

玩過聖少女戰隊的玩家，是否還懷念著那段奮勇殺敵，與美少女們相處的時光！華義再度將一代改版以服務廣大的愛好者，激情性感的課亮寶貝再次出擊，為宇宙的和平貢獻心力；本遊戲屬於H-GAME範圍，未成年者請勿購買。

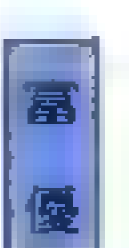
華義國際



- 記憶體：2MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：戰略
- 發　行：磁片版
- 售　價：700元

日蝕

當傳說中的日蝕又將來臨時，邪主宰封印的邪魔多巴卜瓦將被釋放。本遊戲是由『戰國策』製作小組花費三年的時間製作完成，採用640×480×256色的解析度，人物造型多達22種，進行遊戲時人物角色會在不同情境下有不同造型。



- 記憶體：4MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：模擬戰略
- 發　行：光碟版
- 售　價：1200元

新GAME熱報

作者：A·S·G

提起傘兵在二次世界大戰中的運用有兩大悲劇，其一是德軍在克里特島空降作戰的挫敗，其二就是市場花園作戰，也就是俗稱〝奪橋遺恨〞的安亘大橋爭奪戰中的英國紅魔鬼師。克里特島空降作戰失敗，主要是德軍運輸機不足，以致無法將部隊一次空降而致使兵力分散，其次著陸區幾乎都在英軍機槍陣地周圍，又增加了人員的傷亡。而市場花園作戰失敗的主因，是要空降部隊獨力守一座橋太久，而又偏偏遇到德軍 SS 第九及第十裝甲師安坦地區整編。不過整體而言，空降部隊對敵人心理上的威脅實在不小，然而其編制戰力卻無法與擁有重型武器的陸軍師團作持久消耗，因此運用上大部份是作為突襲敵人機場、橋樑等戰略目標，避免為敵人破壞，若是地面部隊無法及時到達，那可能就要損失精銳的空降部隊了，因此運用上必須小心才行。

二次大戰的傘兵部隊

「空降神兵」操作簡易，圖形簡單，包含了二次世界大戰中的各國著名空降作戰，有英、美、俄、德等國的傘兵在克里特島、西西里島、英國海岸（海獅作戰）、安亘大橋，久國戰線等等地區的歷史重現。其實各國傘兵中，德國傘兵應該算是最精銳的，但是下場卻是最悽慘的；德國傘兵是屬於空軍，其鋼盔比一般德軍鋼盔低平，不像德軍一般鋼盔在後腦部位有明顯的帽沿，而德國傘兵的代表圖案是老鷹，雖然數量有限，但卻是精挑細選並且經過嚴格訓練的戰士，主要的武器為 MP 38 衝鋒槍及 FG-42 手提機槍。論服裝大概是各國傘兵中最奇特的，長袖軍衲外還有一件好像現在人釣魚穿的背心一樣的帆布短袖外套，下擺長到膝蓋又有點像短褲，其實是連身外套，上面有許多大口袋放雜物。德軍為傘兵研發了許多特殊武器，像是改良自 MG-42 的 FG-4F2，槍沿較短，有點像今日的突擊步槍；而無後座力砲及反戰車機槍等武器，

▲盟軍最大規模空降作戰－奪橋遺恨中的安坦戰役。

是彌補傘兵火力不足及反裝甲武力的重要裝備。不像英美各國的傘兵大部份使用和陸軍相同的裝備，不過沒有什麼重型武器，最多就是用滑翔機運送的 75mm 榴砲或 105 榴砲，但其砲架較輕，並可分解後在山區移動。英軍還有輕型坦克的配置，不過實在太輕太薄，起不了什麼大作用。

花園市場作戰的悲劇

在諾曼地登陸時，傘兵其實立了不少功勞，那時主要是美軍 101 及 82 空降師，以及英軍第一空降師（也就是俗稱的紅魔鬼師，因為他們戴紅扁帽的緣故）。不過那時盟軍完全掌控了制空及制海，德軍實在沒有能力反擊，因此蒙哥馬利在其後很樂觀的制定了市場花園作戰，以 82、101 及英軍第一空降師來奪取安坦到奈美根的主要橋樑。雖然在開始得到勝利，但卻在德軍 SS 兩個裝甲師團以虎型坦克猛攻之下，擊潰了紅魔鬼師而導致失敗。以紅魔師在安坦的表現，實在已經超越了其能力，所以雖敗猶榮，畢竟以輕裝備的傘兵要抵禦裝甲部隊的進攻，是太過艱鉅的任務。

簡易的操縱介面及結構

本遊戲主要是以各國空降部隊在二次大戰的戰史為主，大部份戰役都是規模不大的戰爭，玩家應該可以容易上手。不過圖形比較簡單，參戰的部隊種類也不多，可能其中的樂趣也不會很大，近可說是傳統戰棋遊戲的小品之作。如果玩家對空降部隊的戰史有興趣，或是對擊破這些精銳部隊有信心，那可扮演正反兩軍不同的角色去改變歷史。不過音樂音效方面就不要奢望了。必須強調一下，這是個簡易戰棋，操作簡單、地圖不大、說明不多，千萬不要拿它去和史達林格勒戰役等大型遊戲去比較，特別是玩家如果對大型戰棋覺得不容易入門的話，也可以試試這個小品遊戲，至於之中的樂趣，可能要看玩家自己去體會了。

▲戰役鳥瞰地圖。

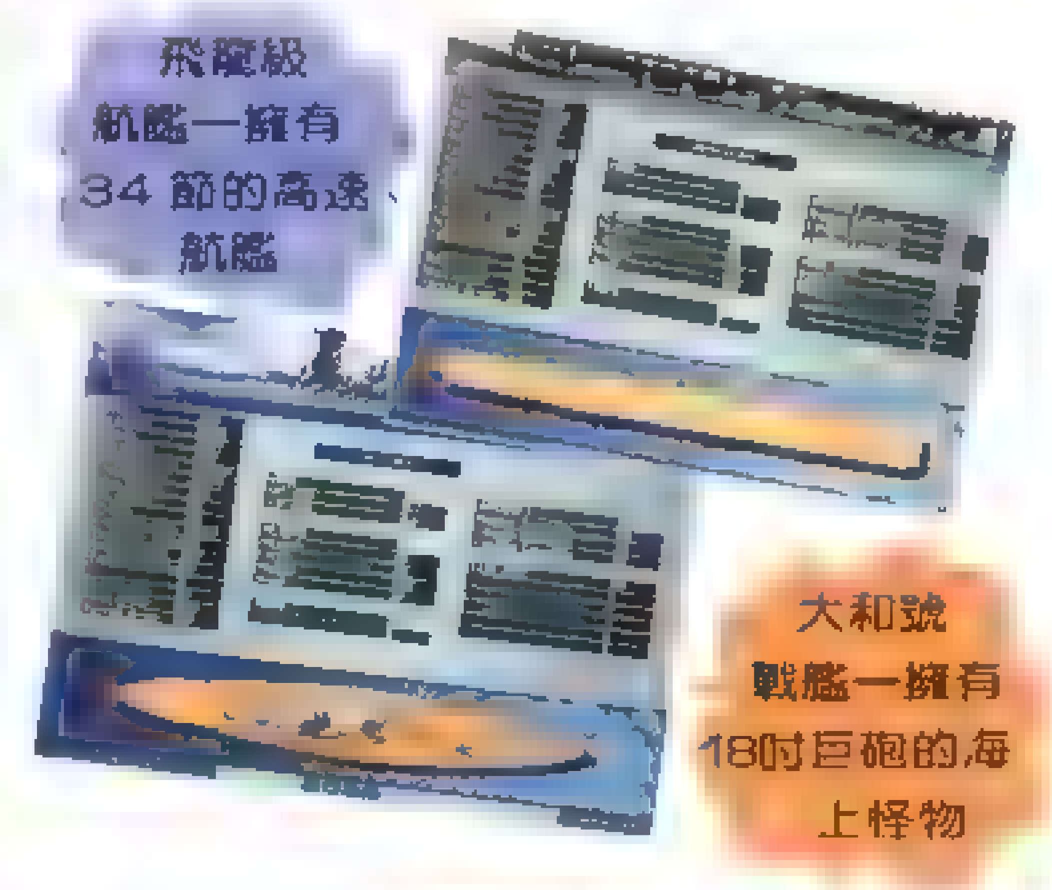
大海戰系列在大西洋的英德及美德之間的戰爭後，終於把戰場轉移至太平洋上。事實上，因為北大西洋及北海終年波濤洶湧，好天氣很少，因此航空母艦在北大西洋不太能發揮效用，這可從英軍航艦的艦載機大多都只有三十幾架左右，就看出北大西洋沒有讓大型航艦活躍的機會。可是太平洋就不同了，美日雙方都裝載有近百架飛機的大型航艦，可見太平洋應該是洋如其名。那麼這個以艦砲及魚雷攻擊為主的大海戰系列，有辦法成功地移植到太平洋嗎？關鍵就在飛機的運用了。大海戰Ⅲ事實上有點像大海戰及海戰雄風的綜合版，至於艦砲至上的玩家，大概只有在瓜達康納爾還能享受純砲戰的樂趣，因為大部份的瓜達康納爾海戰都發生在夜晚。

真實的作戰方式

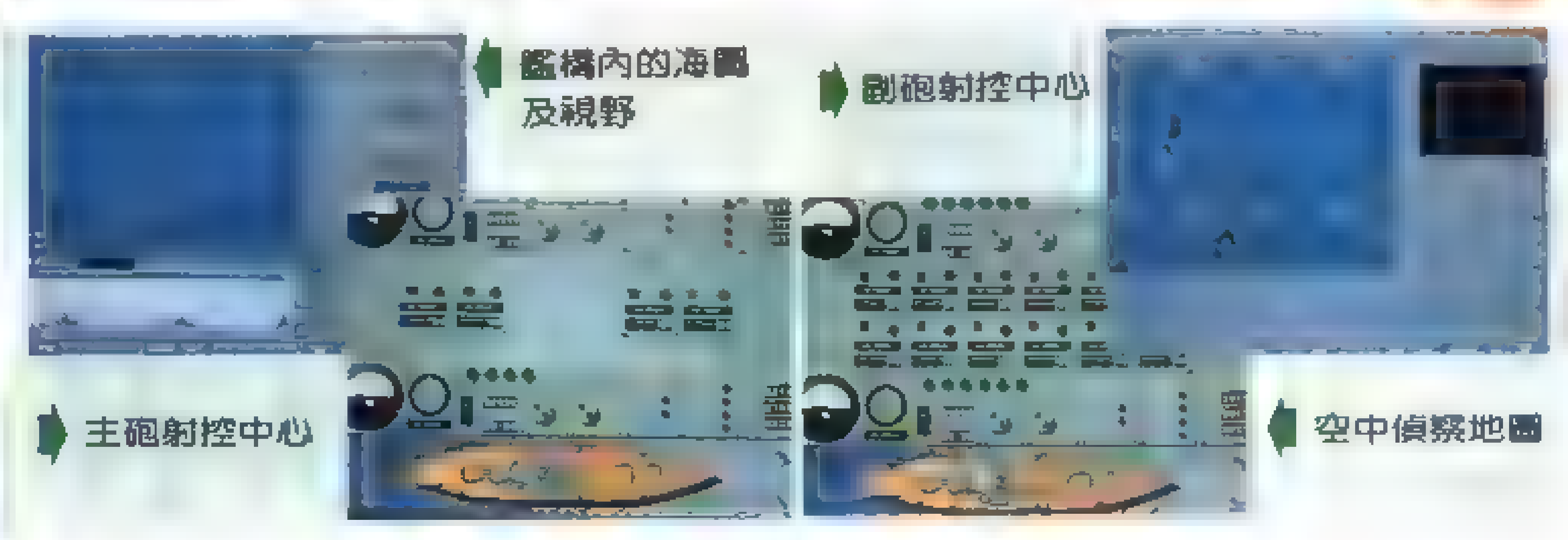
與不久之前的〝1942 特遣艦隊〞比較，大海戰系列的射擊命中率很低，常常有打完了彈藥敵艦還不沈的窘況，不像 1942 那般命中率〝神〞準，幾輪砲就解決對了（或是被解決）。這次大海戰Ⅲ內增加了命中率的使用者調整功能，算是個彌補的方法吧！以往的艦載機只有升空幫忙標定彈着，以提高射擊精度，這次增加了搜索敵艦的功能，比較像真實的戰況，也比較富有運用彈性了；不過魚雷室的作戰地圖取消了，如果你不相信魚雷計算機算出來的數值，那就必須切換到艦橋才能看到敵艦的方位，算是挺麻煩，但是比較符合事實。

激烈的戰役經過

遊戲包含太平洋作戰中的主要海戰，像是瓜達康納爾海戰、雷伊泰灣海戰，甚至還有橘色作戰計畫（在海戰雄風Ⅱ中也有），這是美日雙方在爭奪菲律賓的假想作戰計劃，當然都是以戰艦為目的。比較傳統的是瓜達康納爾海戰系列，這是一系列的夜戰，雙方出動了戰艦、巡洋艦、驅逐艦，在猛烈的交戰之下，瞬間的所羅門群島附近的海底變成了鐵底海峽。由於美方佔領了韓德森機場，而使瓜達康納爾海域白天幾乎是死亡海域，因此日本全力想


飛龍級航艦一擁有34節的高速航艦

大和號戰艦一擁有18吋巨砲的海上怪物


艦橋內的海圖及視野

副砲射控中心

主砲射控中心

空中偵察地圖

作者：GUDERIN

在夜間砲轟機場並運補。從這裏可看出日本海軍敗在運輸艦的設計上，專注於作戰艦艇的日本，完全忽視了快速運輸艦及登陸艦的建造，以致於日軍的運輸艦無法在夜間來去瓜達康納爾。航速慢是其一致命傷，而卸載能力弱也使得人員物資無法在天亮前下載完畢，因而天亮後就只能接受美軍機的洗禮了。後來日本以驅逐艦組成〝東京快車〞來運補，而美軍爲了阻止〝東京快車〞而全力阻撓，於是瓜達康納爾的幾次夜戰就此展開，不過如果在天亮前不能撤到安全海域的話，雙方都有受到敵人空襲的可能。

雷伊泰灣戰役之謎

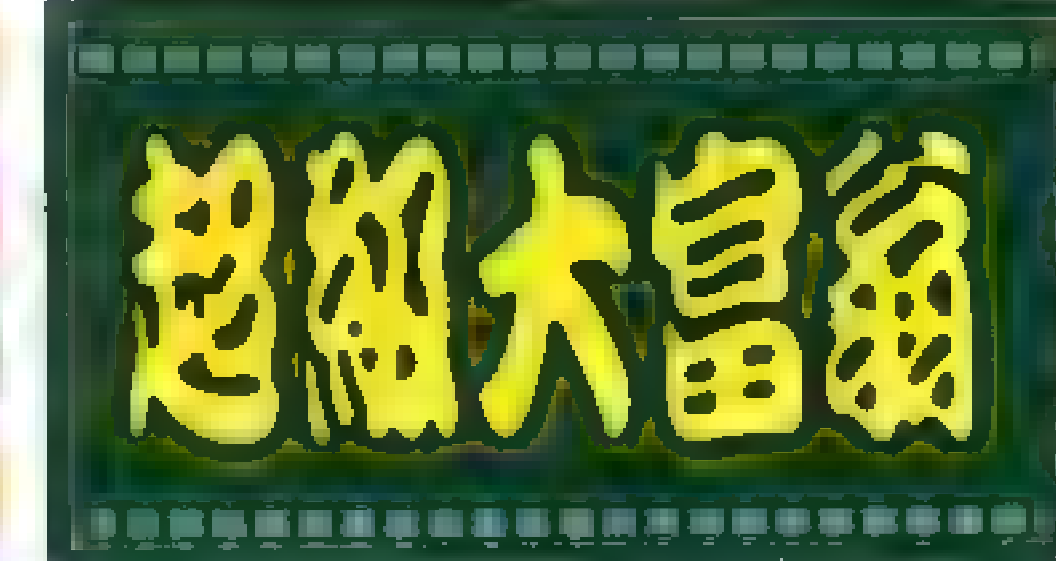
像雷伊泰灣的戰鬥是日軍最後的反撲，以兩艘輕航艦引誘美軍戰艦支隊離開雷伊泰灣登陸區，再以戰艦及巡洋艦組成的戰鬥群，如餓虎撲羊的衝入雷伊泰灣，企圖迅速解決美機動艦隊的航艦及登陸部隊船隻。結果不幸武藏號被美軍潛艇魚雷命中而沈沒，美軍機動艦隊在被日軍戰鬥群追擊而危急之際，日軍指揮官竟然放棄追擊而終止了雷伊泰灣之役，留下了一連串的問號給世人。也許日軍可以暫時阻止美軍登陸菲律賓，不過終究是敵不過美軍龐大的艦隊。

航艦時代的興起

太平洋戰爭除了瓜達康納爾海戰之外，幾乎都是航艦的決戰。從日本偷襲珍珠港，珊瑚海海戰，中途島海戰，馬里亞納海戰等，都證明戰艦在對抗飛機攻擊時，根本是招架不住的。這是戰艦時代的結束，像是超級戰艦大和號在往琉球的半途，就被美軍機炸掉了，也爲整場太平洋戰爭海戰劃上句點。

整體而言，大戰Ⅲ代對飛機的控制不如海戰雄風那般明確，因爲這不是一個以航艦爲主的遊戲，然而至少意思到了。本來日軍在戰艦的設計上比美方先進，可是在珍珠港一役，日本幫美軍淘汰了老舊戰艦，並且逼使美軍將航艦當王牌使用，結果中途島一役反而扭轉乾坤，使日本陷入敗亡的路途。可見日方事實上並不了解航艦的決定性角色，因此即使筆者很喜歡超級戰艦的艦砲攻擊，但也不得不承認艦載機的威力，正如同有部卡通中說的，「航空時代來臨，大和號既然不能飛，那只有沈到海底了」，多少表達了對戰艦時不我予的感嘆。如果想要再重振戰艦往日的雄風，或許也只有從Ⅳ代中再去仔細體會了。

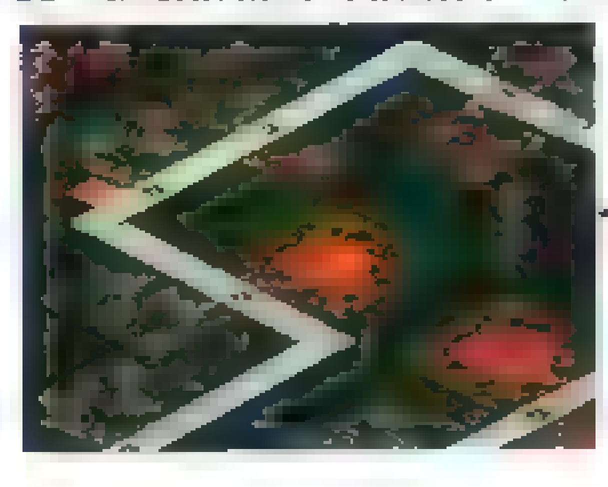
作者：GUDERIN



如果你是大富翁型棋盤智育遊戲的愛好者，或許你已經注意到目前市場上此類的遊戲發展得相當熱門。從早期的〝大富翁1、2〞、〝富甲天下〞一直到目前的〝歡樂幸福人〞、〝嬉笑春秋〞等遊戲，玩家的選擇性已經不再侷限在少數的國外遊戲，而此類遊戲的成熟度也大幅提高。智冠科技最新開發中的新遊戲〝超級大富翁〞，以正是此類型的遊戲。本遊戲雖然只是一個小品型的遊戲，但不管在技術、設定、圖形、音效等各方面，但也做得都相當嚴謹，不輸於其他大製作。

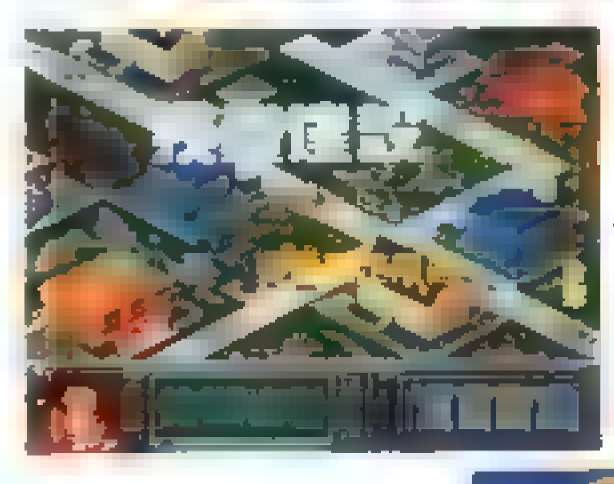
新穎的土地增值設定

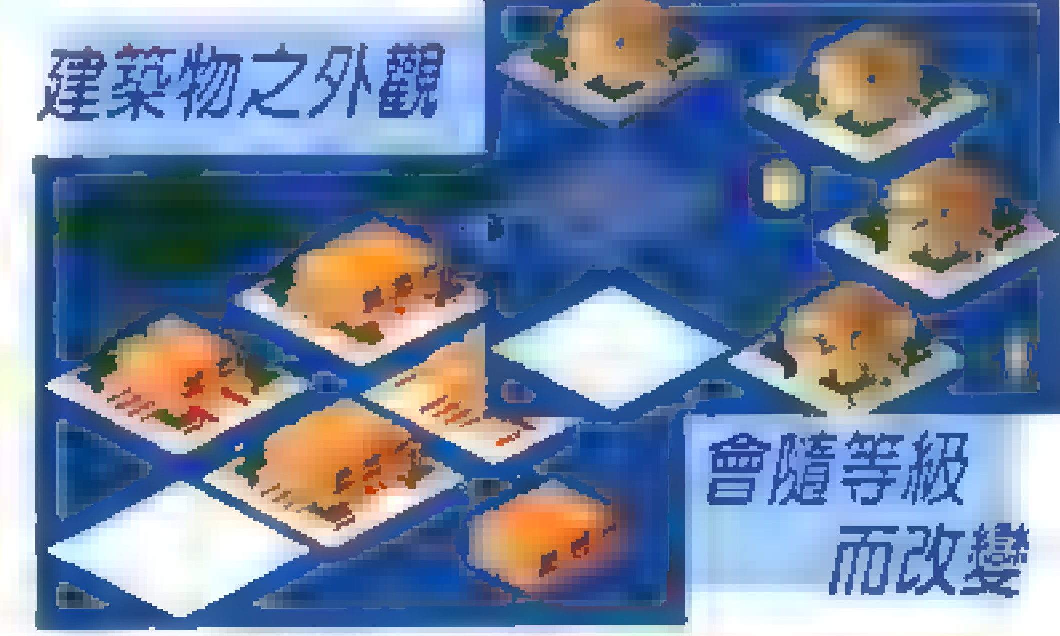
首先，我們就設定方面談起。〝超級大富翁〞的規則設定與以往同型遊戲相比較，顯然進步了很多。以土地買賣而言，便加入了升貶値的設定。在這裡土地的升貶値可不是很〝爛〞的用亂數決定喔！在遊戲一開始時，每一塊土地都有它的公告地價，當你走到了該土地的〝購買處〞，便可以公告地價買下；當你走到一塊已被其他玩者購買的土地，而該筆土地上又沒有建築物時，你可以用原價加兩成的價碼向他購買，而該土地的公告地價也就漲價爲現在的價錢（不管成交與否）。然而漲價並不是只有單純的好處，因爲每次經過起點的時候，你都要繳納5%的土地稅，當你決定在該筆土地上投資建築時，也要繳增値稅，因此若是光顧著炒地皮，很容易因此週轉不靈而破產拍賣。相對的，若是筆土地連續有三到五次有玩家停留在〝購買處〞卻無人問津，則會貶值5%。因此購買土地時不但要選擇地段，還要參考其他玩家的購買習慣與財務狀況，在最恰當的時機購買，才是精明的選擇。



適當地投資建設

購買到理想的土地後，接下來就要投資建築了。〝超級大富翁〞的建築物不再是一小格一小格的相同大小形式，而是因建築物的種類不同而有變化。比如說便利超商佛佔四格大小，而百貨公司就佔了九格大，這樣不但在視覺上較爲美觀，眞實度也比以往提高；最重要的就是如此一來，改善了此類遊戲的合理性。投資少、規模小的商店會被顧客光臨的機會，自然比投資多、規模大的商店來得少。建築物本身也可以升級，只要你再一次走到〝購買處〞，再花一點錢，就可以加蓋貴賓號，使其消費額提高，讓它能替你賺進更多的錢。不過要使顧客光顧你開設的商號，可不是佛佛買地蓋屋就可以解決的了。你還必須鋪設入口，才能增加顧客光臨的機會。當你蓋下一棟建築物時，建商自動會做好個入口，而當你將這棟建築升級到最高時，便可以在〝購買處〞購買入口，加蓋在你的建築物上。如此一來，就可以提高顧客上門的機會了。





作者：殷明康

以手氣決定付錢之多寡

當然，不只是你想賺別人的錢，同樣的別人也想賺你的錢。當你走到別人的商店入口時，你必須在他的店裡強制消費，不過消費額倒是你可以控制的。不是靠你的自制力，而是靠你的手氣。因為在這裡，遊戲是以射飛鏢來決定的，由其結果來決定你的消費型態與消費額。喔！說著說著差點忘了，在遊戲中另一個有趣的地方，就是有些建築有兩種消費型態。以旅館為例，當你光臨時，射飛鏢的結果若是較小的數值，比方說是一到四之間的一個數，則你僅需要花錢吃東西或休息就好了，除了錢包瘦點外，沒有其他的厄運；但若是射到較高的數值，那就更倒楣一些了，你可能要在這間旅館中，住上個幾回合才能脫身，當然花的錢也比較多，幸好這種事並不是常常發生。不過當你手頭不便時，萬一又走到別人的豪華飯店去住上一陣子的總統套房，就很可能會被逼得拍賣掉你的房地產來支付開銷，眼睜睜的看著辛辛苦苦掙來的產業，被三文不值兩文的賣掉，實在是很嘔人的事情，但是這也還好，起碼還有東山再起的機會；若是此時你連一份房地產都沒有，只好被判出局 GAME OVER 了。有時候，一文錢真的會逼死英雄漢的。

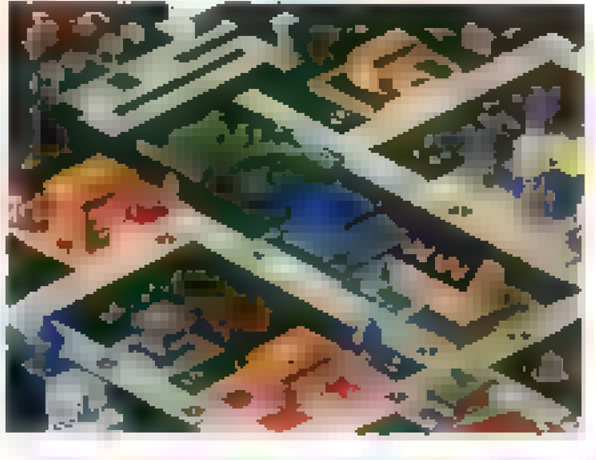
▲以輪盤代替骰子。

趣味橫生的突發事件

在這種類型的遊戲中，多半都提供了〝機會〞、〝命運〞等項目，〝超級大富翁〞也不例外。在這個遊戲中，每當你走到〝機會〞、〝命運〞等項目時，都有精緻的圖形伴著爆笑的音效出現，為遊戲添增了不少趣味。此外也提供了許多寶物供你運用，可以陷害對手，也可以保護自己。適時的使用這些寶物，可以讓你在遊戲進行中，取得有利的地位。

精細的地圖畫面

至於〝超級大富翁〞的圖形表現，也做得相當不錯。遊戲使用 640 ×480 的高解析 256 色畫面，地圖是採用全張繪製的。這也就是說，在遊戲進行中所使用的背景地圖，完全是由一個點一個點所繪製的全張作品。這種方式不同於以往的拼製法，圖形品質提昇許多，但是在作業上卻相對的提高了不少成本。（較為耗費記憶體空間，繪製時間也加長）。就遊戲所提供的三個場景看來，美術人員繪製的也相當出色。有人說 1995 年已經是 Super VGA 的時代，看來此言不虛。雖然這種模式電腦處理得較慢，耗費記憶體空間也多，不過現在的電腦進步得那麼快，這點已不是問題，只是玩家們的荷包又要乾扁了。不過〝超級大富翁〞要求的配備依然不算太高，只要有386以上的電腦加 4MB RAM 就可以了；不過就筆者測試的結果，還是在486上才會進行得較順暢，顯示卡最好也不要太老舊，〝超級大富翁〞要求要有 1MB 以上顯示記憶體的顯示卡才能動作。



▲遊戲中的地圖畫面

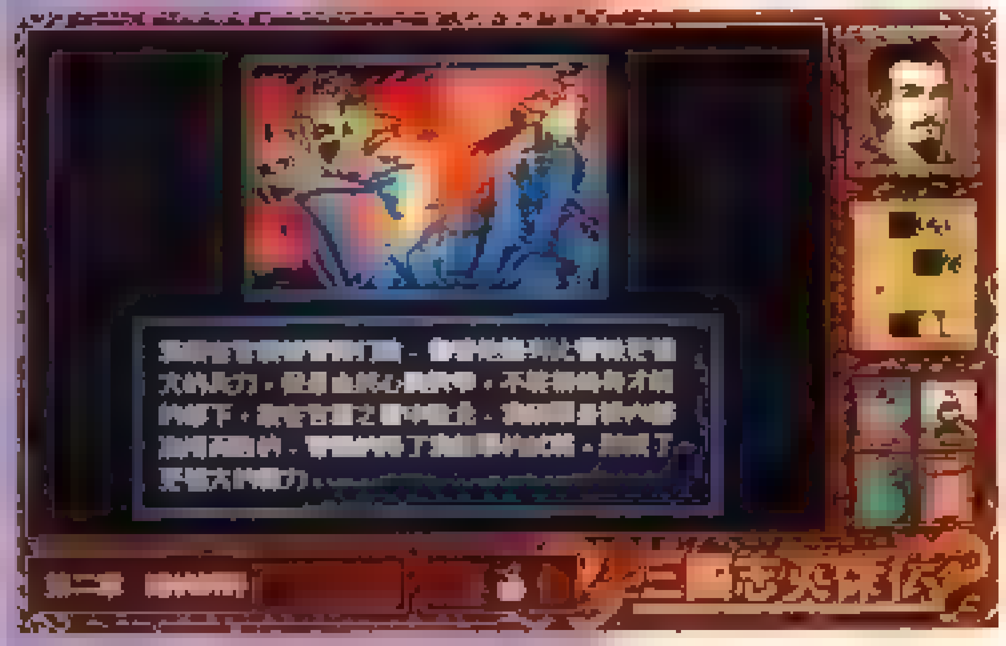
配合遊戲風貌的音樂

遊戲音樂的曲風相當明快，頗為符合主題，還會隨著你的經營狀況而改變曲子。當你的經營狀態岌岌可危時，便會搭配相符合的曲子，直到你的經營有了起色才恢復正常。這點在大製作的遊戲上固然屢見不鮮，然而在小品遊戲上卻較為少見。在事件發生的時候，也會搭配有趣的音效。在這方面也有不錯的表現，〝笑果〞相當引人注意。

由於搭配滑鼠的緣故，整個遊戲的操作性也不錯。有些遊戲雖然也搭配滑鼠，但是因為操作界面設計不良，使用上仍感不便。〝超級大富翁〞則沒有這方面的缺陷，整體感覺相當流暢。整個的評估下來，〝超級大富翁〞的確是一個製作相當嚴謹的小品遊戲。正如前文所述，此類棋盤智育遊戲在目前市場上發展的相當快速，或許玩家們已經有些厭倦了打打殺殺的遊戲，而開始對這類輕鬆有趣，不需要耗費太多心力時間，又很容易上手的遊戲加以青睞。〝超級大富翁〞的確是此類遊戲的佼佼者之一。在這炎熱的季節，〝超級大富翁〞是一個消涼消暑的選擇。據設計小組表示，全部作業將在七月底八月初完工，預料在八月中就會推出到市場上，愛好這種遊戲的玩家們請密切注意。錯過可惜喔！

作者：殷明康

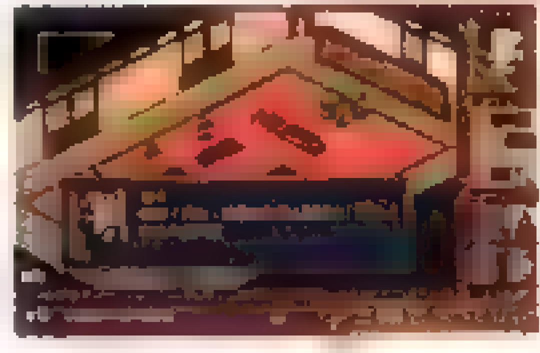
三國志－英傑傳



自從 KOEI 公司在數年前以　國演義為藍本而製作的三國志，在日本及海外各地均掀起了一股三國風，一時間各家公司爭相仿效，炒熱了三國時代的各路英雄好漢。為了延續這股潮流，許多廠商更不斷推陳出新，以各種遊戲類型來呈現這段中國史上相當輝煌的時代。身為開山祖師爺的 KOEI 公司當然不能讓那些後進專美於前，故此一改過去的策略作風，而欲在 8 月 25 日台灣推出一款以　國人物為背景的戰略 RPG —三國英傑傳。

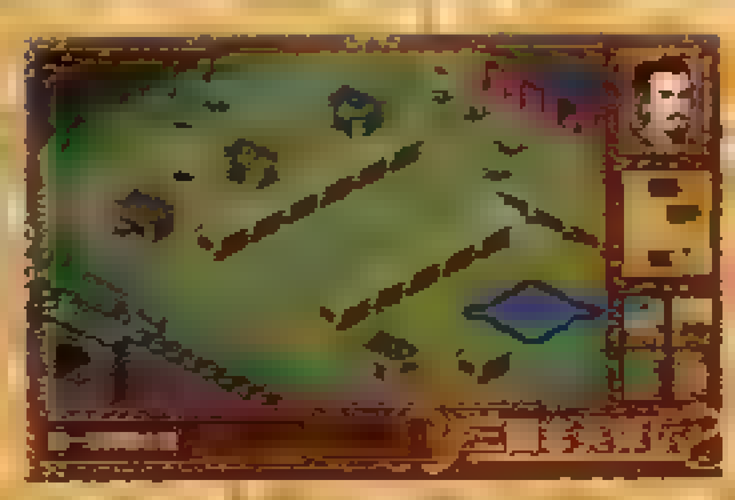
【以動畫寫歷史，以圖片顯歷史】

我想最較人印象深刻的，應當屬其改以 3D 斜角顯示，這對於 KOEI 來說，是個劃時代的改變，雖然這個方式曾在元朝秘史的戰鬥畫面中嘗試過一次，但前者與後者相較之下顯然在物件的比例上與移行運算上的處理更趨完美。除了這個巨大的革新外，此回 KOEI 公司還充分了運用這個特性，加以灌注了大量的動畫，使每個章節的前因後果都由一幕幕的小劇場將其構織起來，使玩家恍如在看一場電影。在此之外，當然少不了 KOEI 的招牌—「精緻小錦集」，縱觀 KOEI 公司的作品，幾乎都不免俗地，會以一張張名片般大小的精緻畫面，再附上一段洗鍊的文字，來引領玩家進入遊戲中的世界，故在三國志--英傑傳裡，對於每個歷史上著名的史跡也一樣會以一張代表性的圖片來串連整個故事。



【更有魅力的戰鬥過程】

除了有迷人的劇情畫面外，在戰鬥部份上的演進更是三國志英傑傳的一大突破，有別於以往的交戰方式，使兩軍對峙時，不再只是數字上的改變，取而代之的是如『天使帝國』、『光明聖使團』般的特寫鏡頭，使得玩家更能感受到臨場感。

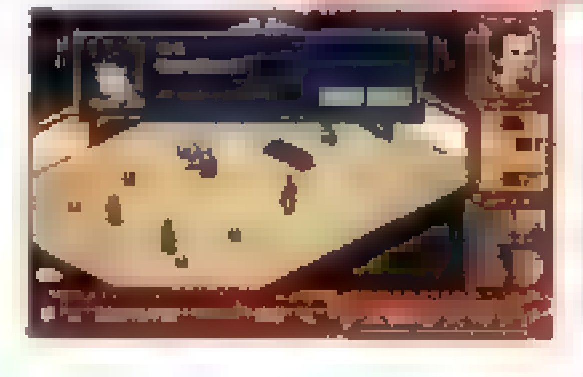


而戰鬥模式雖然是傳統的戰略遊戲類型，但其節奏明快、過程緊湊，使玩家完全不須額外練功，只需按照劇本中安排的戰役一場場打過去即可。且因三國志--英傑傳是一個忠於原著的遊戲，故軍師的角色在戰爭亦突顯出特別的重要！一個適切的謀略，往往能取百萬雄師的頭顱於無形，一則出人意表的兵法，每每能抵擋住千軍萬馬的衝擊。而這樣的安排在英傑傳中確實而傳神的被表現出來，玩家不再只是蠻幹就能獲勝，還必須充份運用兵種與地形的特性，再加以準確的施法，才能贏得勝利。不過也因為它是三國演義的劇本，故許多著名的會戰也都由這個因素而突顯出來，而當中有某些戰役，玩家是必須扮演著難民的角色，以邊走邊打的方式來保存性命，這和以往的主動出擊、正面迎戰的打法很不相同，故習慣了勝利者姿態的玩家可能會稍稍不適應這種改變，更明確一點來說，就是您會很窩囊，但是相對的在如此惡劣的條件下，依然能夠獲得最後的勝利，這種滋味是特別的甘美的，您說是吧！

【巧奪天工的日系畫風】

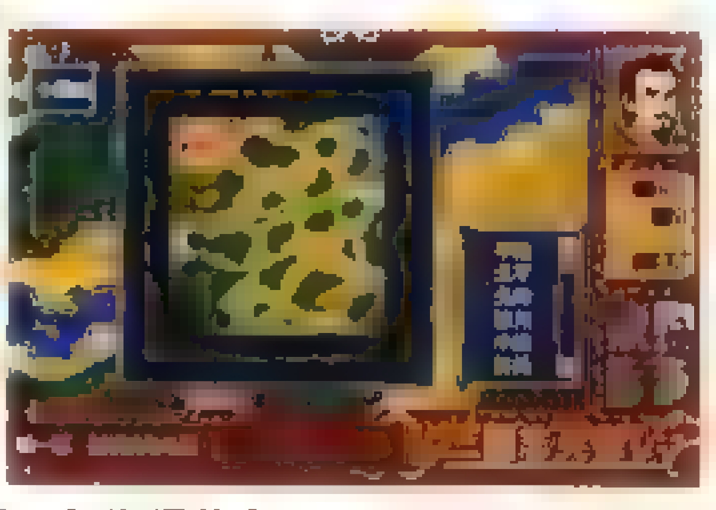
因為三國志—英傑傳是以 640 × 480 16 色的高解析的模式顯示，故其在建築物的外觀及裡陳設的精緻度可想一般，且針對玩家的所在地不同，城市的規模與建築的種類也都不盡相同，至於人物造型方面則是請來日本著名的漫畫家來為其塑形，所以與以往三國系列的人物略有些不同，愈發的更細膩與更唯美。因其以優雅的筆觸再搭配上豐富調和的色彩，使得整體的感覺更甚以往，不但為 KOEI 公司開創出一番新的風貌，更為遊戲界添增了一股清流。

【多線式的設計】



在某些關鍵點會有一個以上的選擇讓玩家裁奪，且在許多對話上也都有多項答案供您選，雖然這種方式大多都不致影響最後的結果，但是如僅以過程來衡定的話，顯然遊戲更豐富有趣多了，且玩家的自由空間也因而擴大不少。在這個強調互動的時代，相信這麼做能將玩家的參與度比例攀升。

【深植人心的安排】

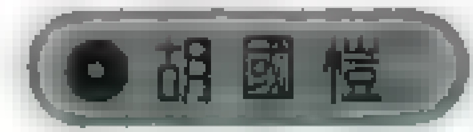


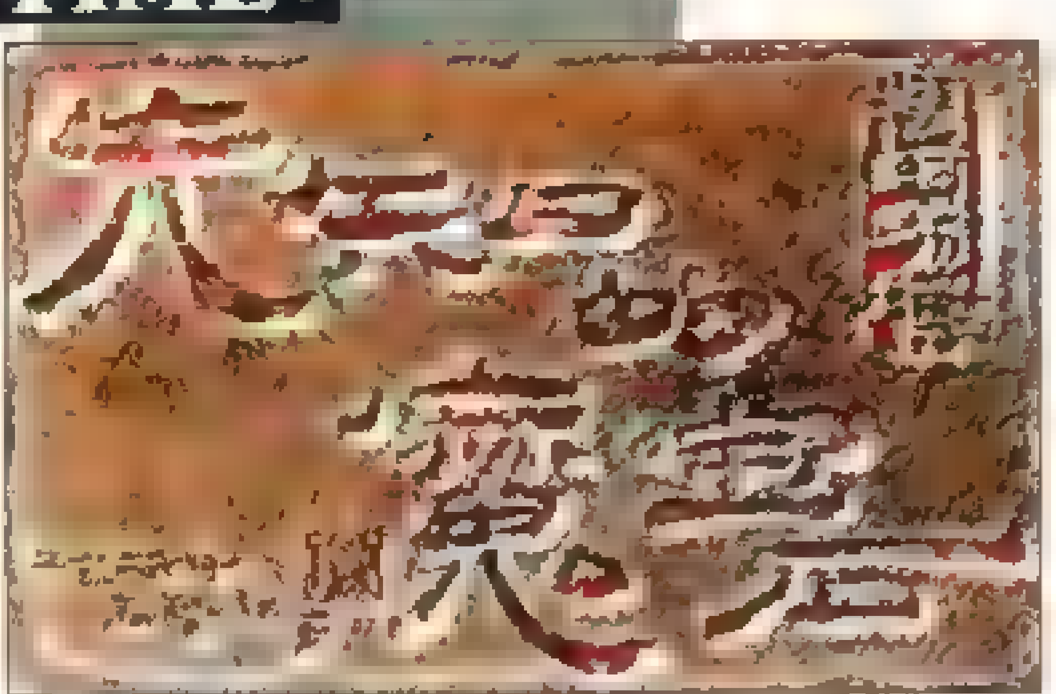
相信有許多排斥 RPG 遊戲的玩家，除了因為其需要不斷地做無謂的練功，容易迷失方向應該也是一個影響的主因，而三國志—英傑傳雖然是以城池為單位，擁有龐大的版圖，但作者考量到那些路痴的玩家，故在遊戲中設計了個自動搜尋的功能，非但幫助了有廣大空間迷路症的玩者，對於那些敏銳的「狗鼻」級玩家亦不啻是一項福音，因為如此可省去自行徒步的麻煩。

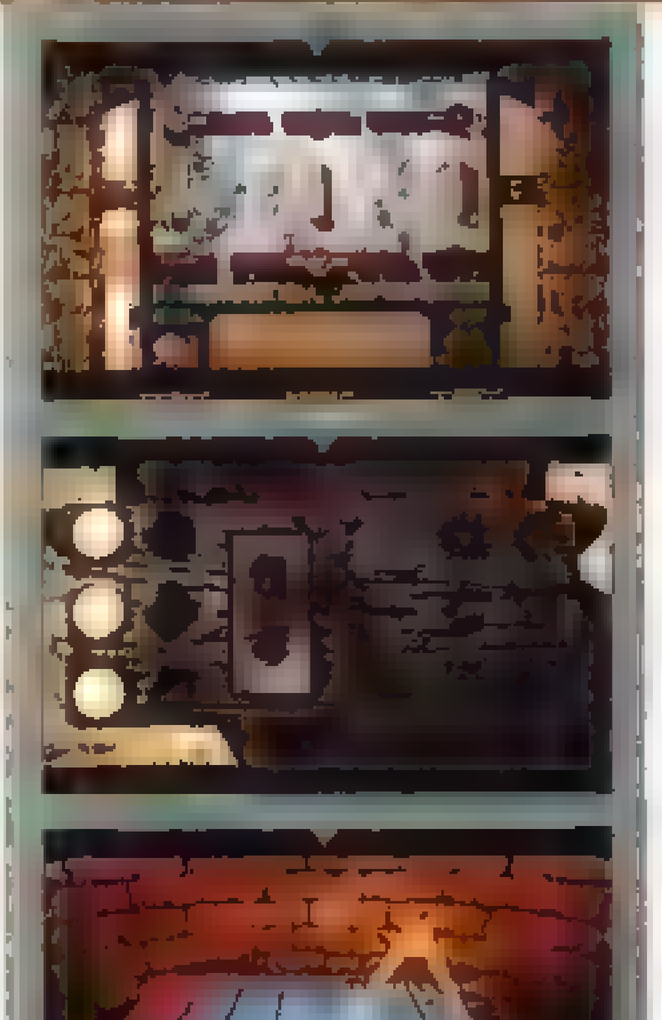
【結語】

三國志—英傑傳實是一個在各方面都好的很平均的遊戲，其整體的感覺，堪稱現今市場上的翹楚之一，相較於過去 KOEI 遊戲中曾有不錯表現的『大航海時代Ⅱ』，是又更上一層樓了，而對如此佳作，我心中只有一個念頭，就是趕快去玩它，故在此不多說了，我要繼續討伐漢賊了。

啊！忘了一點，如果你硬要問我它有什缺點？至目前為止，我覺得比較嚴重的只有當玩者不幸陣亡或意欲讀取儲存檔之時，都必須再重新輸入一次密碼，這對於說明書常亂丟的筆者，是一件頗麻煩的事，但相信戰鬥技巧像敝人這樣爛的人應不多了，故這個問題可能只會困擾到如筆者某友人般的戰略初學者。







相傳在遠古的肥沃月灣有一則傳說，一群充滿智慧的卓越先知們，認爲追尋心智上的成熟遠勝於武力上的爭鬥，爲了訓練和培養族人邏輯思考與推理的能力，賢者利用一些早已被人遺忘的技術及神奇力量，並融合前人的智慧，建造了一個精巧的聖殿。凡是進入聖殿並能完成所有任務的人，即被證明擁有先知般的卓越智慧，而不幸地，若無法順利的解完所有謎題者，則被先知視爲缺乏人性的意志，而將永遠迷失於聖殿之內。

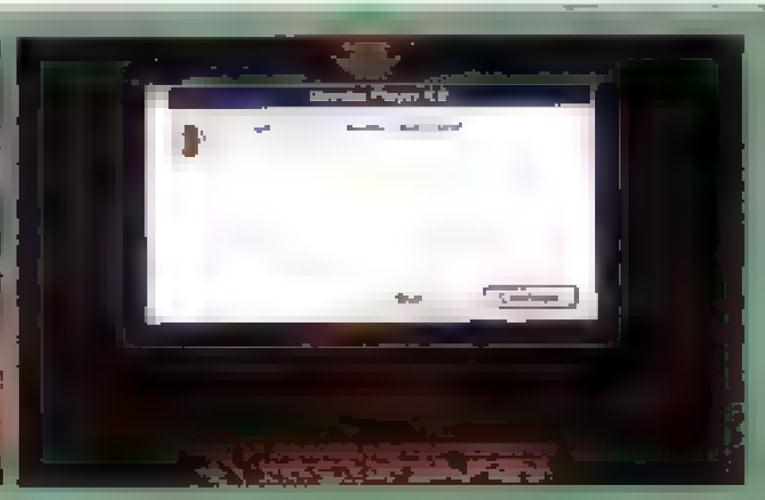
這則神秘的肥沃月灣傳說和充滿智慧的聖殿，確實的年代早已無法考證，但勤奮的考古學家們很推估，遠在任何一座城市建立之前，這個古老神秘的聖殿就已經存在了，並且隨時等待一個充滿耐心與智慧的人來解開聖殿之謎，重組先知的魔法寶石。

而您在巧妙的機緣下，意外地進入聖殿之中，呈現在您眼前的，是一個充滿古老、原始風味的聖殿，聖殿內的機關與裝置曾是考古學家們百思不解的謎題，如今，您得一一面對同樣的考驗，並且解開聖殿內先知所預先設下的謎題。

漫長的冒險的旅程已經展開，您得想盡一切辦法解開六大家族中每一間謎室的謎題。這裡，您沒有時間的壓力，也沒有競爭的敵手，更不會無緣無故的陣亡，但是您必須在每間謎室內探索，用您最純淨的心靈和敏捷的智慧，解開聖殿內層層的迷惑，據預言記載，每當完成一道謎題，都會得到一顆閃亮發光的魔法寶石，然後當您將全部的魔法寶石聚集在一塊，您的心智會達到與先知一般，並且掌握那不可言喻的神秘力量，穿梭於古文明中無止境的超時空傳說……。

以上讀者所閱讀的，即是「先知的魔寶石」的故事架構，遊戲的類型正如同「第七訪客」（ The 7 Guest ）一般，屬於冒險型態的益智解謎遊戲。由於筆者向來很喜歡這類型遊戲，於是在拿到本片的測試版時，便迫不急待地將它安裝，旋即進入遊戲一探究竟。

就筆者試玩數人的結果，發現遊戲中謎題的難度頗高，在絞盡腦汁連續三天不眠不休的奮戰下，才通過先知所設下的八道謎題。如果照遊戲的安排，寶石必須全數嵌入石盤上才算通過考驗的話，那麼整個遊戲可能包含了三十道左右的謎題。

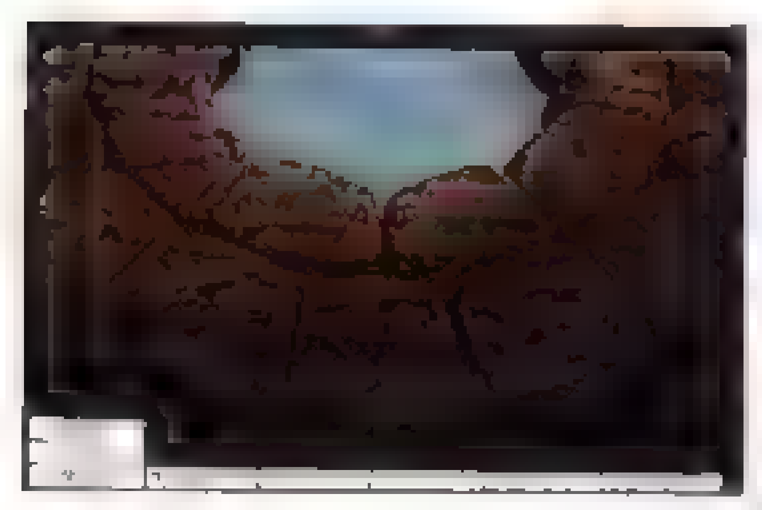


雖然筆者手上拿到的只是測試用的 B 版本，不過整體表現已經相當突出了，遊戲中也沒見到一些討厭的 Bug ，倒是遊戲進行時，若意外的按到「 ESC 鍵」，就會出現一個錯誤訊息的畫面，並且要筆者選擇離開（ Quit ）或者是繼續（ Contiune ），但無論選擇哪一個，都無法終止遊戲，整個遊戲也就「懸」在那邊，除非連續快按

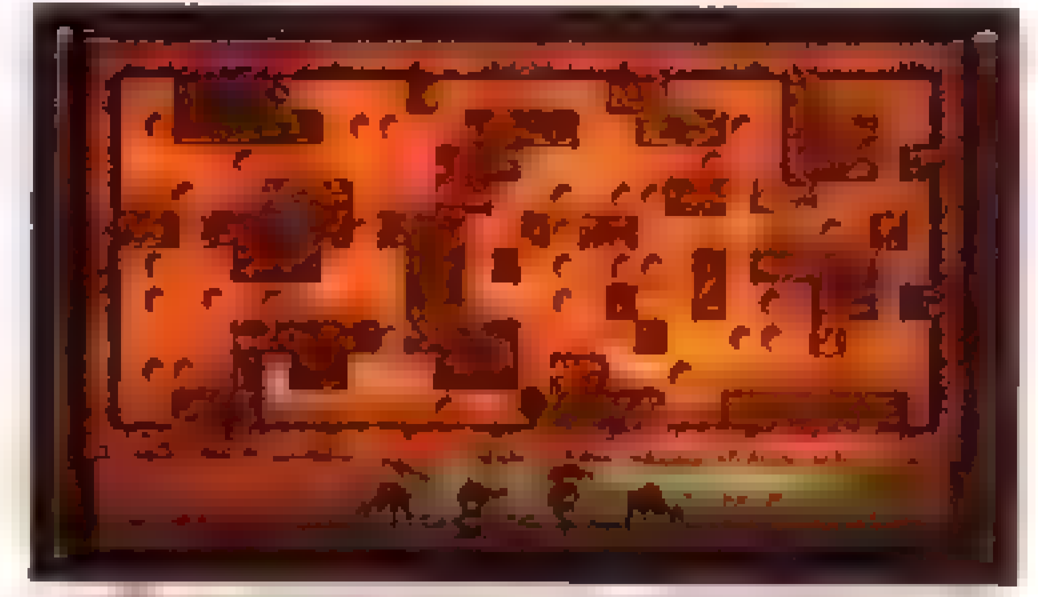
就筆者碰過的謎題中，並沒有所謂動作解謎的謎題，也就是那種必須和時間競賽、或者是碰運氣才能過關的謎題，這兒完全是必須動動大腦，「純」解謎的益智遊戲。「先知的魔寶石」謎題設計頗富趣味性和挑戰性，有些謎題您一定曾經玩過、見過，但在遊戲中以不一樣的方式呈現，就會覺得很新奇。

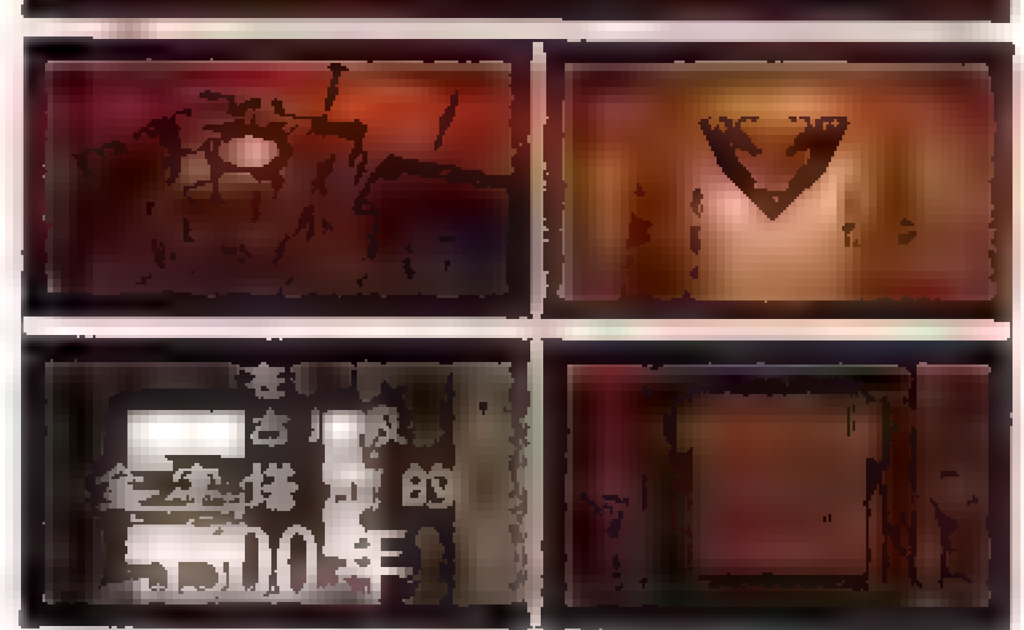
好比在一個迷宮中，您得控制一顆藍色小珠子，找到迷宮內的另外二顆珠子，就如同讀者於附圖中所見的這個平面迷宮，喔！可不，它可不是一個平面的迷宮呦！而是正立方體的其中一面而已，您必須在六面的立體方塊中，弄清自己的位置，並且找到其餘的珠子。

某些謎題的安排讓人似曾相識，譬如有「倉庫番」類型的，玩者得控制一隻昆蟲，將盤面上的珠子通通推進洞內，或者是類似渡船問題，得考慮優先順序，將黑棋和白棋帶至對岸的遊戲，這些謎題巧妙而且精彩的融入遊戲中，讓筆者感覺相當有意思。



位於聖殿的中央有一口古井，古井的周圍由一群石塊所包圍著，這些石塊所代表的意義呢，便是遊戲的謎題了，當您「踩下」其中一塊石塊，水面上便會浮現該謎題的模樣，接著您只要再往浮出的水面上點選一下，便可以迅速傳送至目的地。不過遊戲一開始時，古井是沒有任何反應的，您得先找到位於聖殿內的先知，讓他「親口」告訴您旅程已經展開時，古井才會顯靈。為了因應中文化的需要、，遊戲中的語音部份也重新經過配音，而負責擔任先知祇穆權威的感性語調，正是由李建復先生特別跨刀配音的，遊戲中每一道謎題，都可以請求先知口頭上的提示，因而李建復先生字正腔圓的標準國語便可以如影隨形的伴隨玩者一同冒險（文字訊息和語音可一同顯示），當筆者試玩這套遊戲時，聽見熟悉的聲音解說謎題時，反而更能適時地投入遊戲中。





遊戲的操作介面很簡易，螢幕上有一個「三角形」形狀的指標，當三角形的內環為黑色時，表示無法動作，若內環為半黑半白的顏色，那麼表示可以隨著游標四處移動，或者進行遊戲中的謎題。另外，只要將游標往左上角點一下，也可以叫出選單畫面。

遊戲的架構和程式是由Director這套軟體製作的（Director是一套在 Windows 上非常有名的多媒體開發工具），但由於這套多媒體開發工具是老外所發明的，所以當於遊戲中叫出選單畫面時，會出現「FILE 、SOUND 、 JEWELS 」的英文訊息，雖然這些英文單字並不會很深，但國內的代理商－美商邁點公司，為了讓「先知的魔寶石」更徹底的中文化，所以特地加入了一個中文的選單畫面，當玩家拉出左上角英文選單畫面的同時，左下方也會立即彈出一個中文選單畫面，由這點小地方不難看出代理公司中文化的企圖心和用心的程度。

「 ESC 鍵」，才能跳出遊戲。若是先前沒有隨時存檔的好習慣，那麼便得再來一次了。另外一個是遊戲的執行效率上，在筆者 DX2-66 、16MB 記憶體和四倍速光碟下執行此遊戲，感覺上畫面移動的速度並不是很流暢，有時候滑鼠點選後，需要等個一、兩秒電腦才會做出反應，幸好這僅是個單純的益智解謎遊戲，和執行速度的快慢並無太大的關連，但總覺得有時遊戲的反應會特別遲鈍。

無論如何，只要您喜愛「第七訪客」、「迷霧之島」這類型的遊戲，或者平常喜歡動腦思考，向謎題挑戰，那麼筆者認為「先知的魔寶石」一定也非常適合您。好了，不多說了，先知好像又在呼喚我了，我得繼續解開聖殿之謎。啊！真是傷透腦筋，這些讓我又愛又恨的謎題不斷在腦中盤旋著。

中華民國八十四年八月份

登記/局版臺誌字第 8603 號

帳號/40423740

廣告/(07)3848088 轉 277

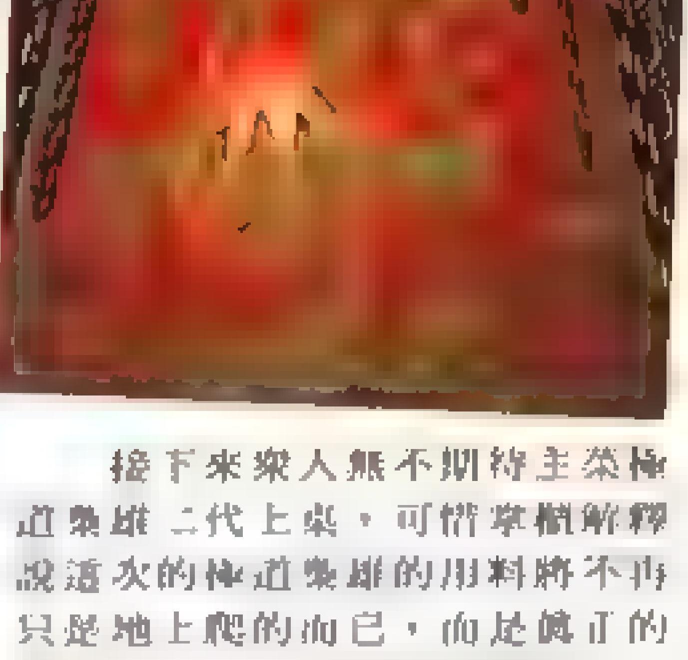
軟世新聞

Soft World News

本月焦點—牛蛙公司的新把戲

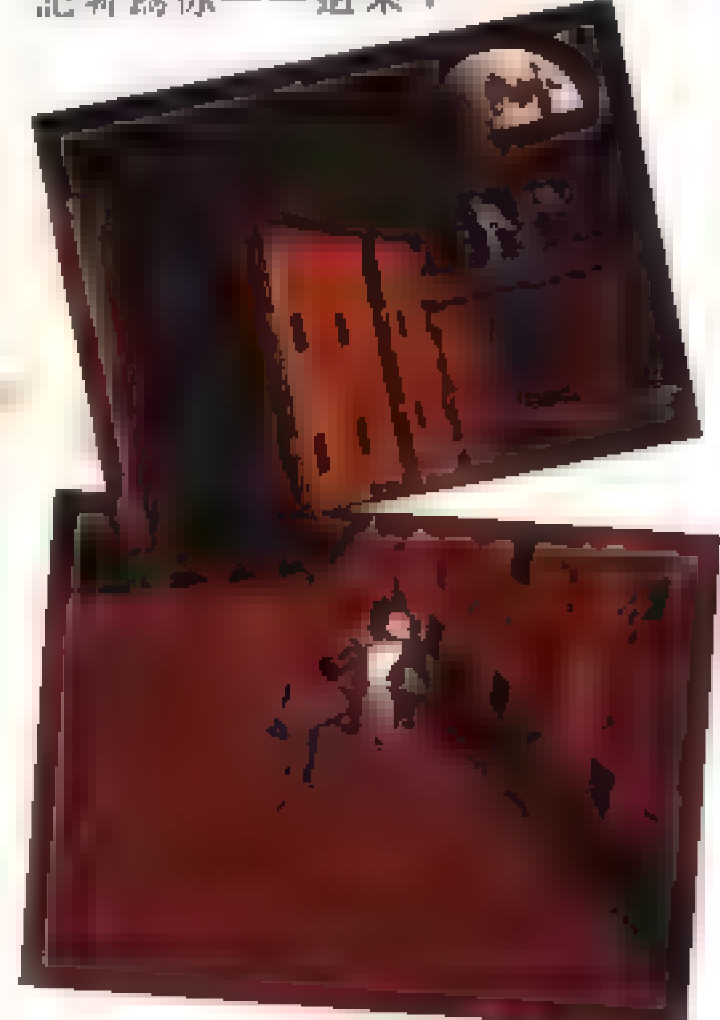
牛蛙公司的新把戲

主題醫院、地下城守護者、魔法飛毯 2 等強 GAME 披露大會！

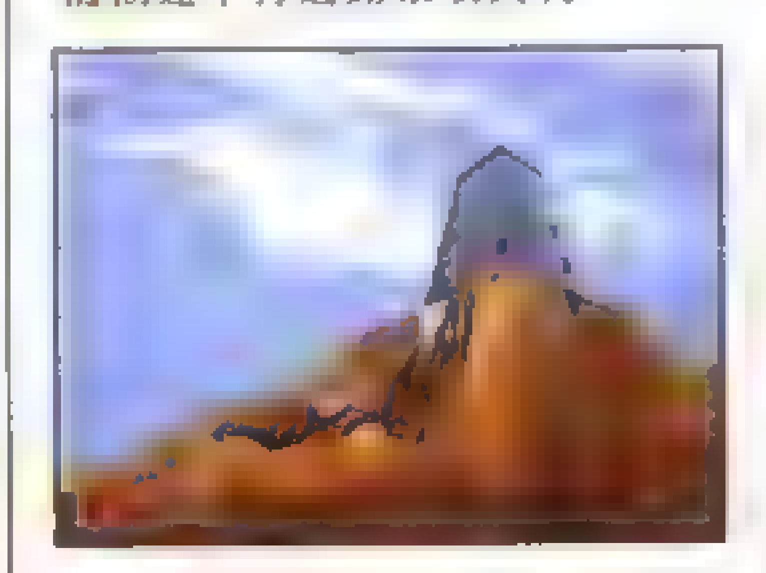


［記者何布 美國報導］

牛蛙公司一向是喜愛策略遊戲的玩家信賴有加的軟體公司，自上帝也瘋狂、極道梟雄、天堂樂園等一系列的策略主菜打響了名號後，今年秋季過後，牛蛙公司預計端上檯面的菜色可說五味俱全，舉凡清新爽口的動作開胃小菜，濃烈夠味的策略主菜，與必須細細品味的 RPG 大餐等等，可說應有盡有，且聽本記者爲你一一道來！



首先提到早已端上桌面的高辛烷（Hi-Octane），這套動作式的餐前沙拉是牛蛙公司首度嘗試作的賽車作品，名字聽起來像是含有汽油成分，但配色看來頗佳，吃起來也夠味，只可惜和隔壁 Gremlin 動作老店的 Slipstream 5000 菜式太過類似，也屬同一刺激性的辣味，可能得經過一番競爭才能分出高下，但在勝負未卜之際，只見動作主廚正在廚房內精研另一套新菜，其舉手投足間像極了鬼屋魔影的幽納探長，菜色看來也相當不錯，可惜他還不肯透露菜名爲何。



用完沙拉後，只見牛蛙掌櫃親自前來爲桌面鋪上厚厚的一張魔法飛毯，仔細一看上面還繡著一個大大的「2」字，眞不愧是張魔法飛毯，轉眼間上面的畫面便變化了數十回，而且畫面的速度比上次鋪的那一張還快了 75 %！定睛一看發覺上面畫的關卡上共分日、夜、洞窟三大類，算一算共有五十個沒見過的關卡，另外還算得出有 11 種新怪物圖樣，接來掌櫃又爲每個人準備了11種新式的魔法餐具，準備讓來食客好好的砍殺一番，等餐具擺好之後，才發現這張飛毯之大，竟能容得住八個人同坐大桌子！

接下來眾人無不期待主菜極道梟雄二代上桌，可惜掌櫃解釋說這次的極道梟雄的用料將不再只是地上爬的而已，而是真正的海陸空大餐！因此備料需時甚久，可能要過一陣子才能推出，現在的主菜是地下城守護者（Dungeon Keeper），上菜之後，果然菜色奇佳，RPG 風味十足，聽掌櫃解釋後才知道原來這道菜是來自招牌爲 DOOM-TOO 的 3D 地下城，在那裡只要按個鍵就能在每個攝影機的視角間切換，而且光影效果的燈光打的相當不錯，在那裏扮演怪物的人還會依照你的行爲模式來修正修理你的策略，另外如果你演膩了闖關的英雄，導演還允許你扮演守護者，最重要的是，這座地下城還容的下八個人手牽手一起闖關。

也許是菜色過於豐富，吃完以後竟然有點消化不良，不得不更改原先想參觀新建的天堂樂園的計劃，直奔其關係企業—主題醫院（Theme Hospital）來檢查一下胃腸，醫生的診斷竟然是一個月不准玩GAME，還沒用過飯後甜點只好下一期再上菜了！

軟世新聞
Soft World News

『超能力』震撼全球……驚爆出擊

音樂是一種盡情揮灑的天地，不應該受限在外來的因素。基於上述的原因下『獅子吼音坊』，右將電腦及美國 ORCASOFT 公司聯合製作一套結合音源器，無數樂器，音效，編輯器，現場樂團於一身的超級激發型軟體，讓你無需學習樂器彈奏技巧， MIDI 音樂和樂理，也不必購買任何昂貴的樂器，音源器及任何輔助器材和介面。只要在您的電腦內裝入一片廉價的音效卡，就可以了。

擁有了『超能力』就能馬上激發深藏內心的音樂天份和潛能。『獅子吼音坊』的音樂家劉子誠表示：因為此軟體的功能齊全，操控性佳所以保証初學者只要五分鐘內即可享受到創作樂曲的樂趣。

『超能力』擁有二種『獅子吼音坊』精心調製的百萬級樂器音色，原音重現，超越目前世界各大廠牌之音源器， WAVETABLE 更是望塵未及。三種舞場節奏，專業級樂團現場伴奏，十二種追力音效，簡易的編輯功能，就像家用錄音機按鍵一樣，馬上讓您上手。編曲完成後配合家用錄音機即可轉錄到錄音帶製成個人專輯，讓您的親朋好友驚嚇激賞一番。

右將電腦有限公司
電話：（ 02 ） 465-8261
地址：基隆市正信路 151 巷 1 號 4 樓

炎龍騎士團 II
更・新・啓・示

敬告炎龍騎士團 II 的購買者，在第一版中，魔劍士凱拉斯是不能轉職的，若一轉職便會引發當機。針對此一問題，已在第二版中解決，但對購買第一版者，本公司絕對無需更新版本，請自行注意即可。若有任何問題，歡迎來電詢問。

[redacted]
電話：（ 07 ） 335-6474

華義國際
發行部搬家了！

(1)華義國際發行部已於 7 月 1 日搬家
新址：台北市吉林路 144 巷 11 號
TEL ：（ 02 ） 581-2762
總公司：台北市吉林路 144 巷 11 號 B1
TEL ：（ 02 ） 5674817
(2)華義國際股份有限公司非常重視香港市場，為保障經銷商和消費者的權益，特別成立香港分公司。
地址：九龍旺角西洋菜街 2T 添陽商業中心 10F
電話：（ 852 ） 7718138
傳真：（ 852 ） 3850686

歡迎舊雨新知，蒞臨指教

徵稿！ 擇稿！

感謝廠商與讀者長久以來的配合與支持，為使雜誌之內容更加豐富且充實，本刊目前對外開放下列的專欄，歡迎相關廠商與讀者提供文稿或資料。

1. **軟世新聞**：歡迎廠商與讀者提供第一手的消息。

2. **百戰天龍**：為解天下蒼生之苦，以修無量功德之救難專欄。歡迎玩家以造福人間為志，提供遊戲密技。

3. **不吐不快**：提供給讀者、玩家發表對遊戲之觀感或意見的園地，來稿字數請控制在 800 ～ 1000 字左右。

4. **遊戲終結者**：提供給無法完成遊戲的玩家也能欣賞遊戲精彩結局的終極專欄，投稿字數約 200 ～ 300 字，圖檔約 15 張（請附文字說明）。

投稿信箱：高雄郵政 28-34 號
聯絡電話：(07)3844-8088 轉 289
傳　真：(07) 380-2764

1995年 消費性育樂多媒體展報導

【記者 LYC 台北報導】

由於育樂性軟體的日漸蓬勃，有關於此類型的展覽也逐漸多了起來。這次在台北所舉辦的 1995 年消費性育樂多媒體展，正是以此類軟體為主題的展覽活動。因為是暑假期間，所以吸引了不少學生階層的玩家前來參觀。此次活動的展覽地點在台北市敦化北路 340 號外貿協會松山機場展覽館，展出日期從 7 月 1 日至 7 月 5 日，時間為早上9:30 至下午 17:30。主辦單位為中華民國資訊軟體協會（ CISA ），協辦單位為大成報。

這次會場共分為七大區，分別為電腦休閒軟體區、電視遊樂卡帶區、光碟節目區、多媒體區、電腦輔助教學區、專業媒體書籍區及主題館展示區。由於其中有不少有名的遊戲軟體公司參展，又適逢暑假期間，因此各家紛紛推出品質不錯的強打，使得此次展覽中出現的新遊戲格外受到矚目。在本篇報導中，記者除了為各位讀者報導最新的遊戲業界資訊外，也會對一些較特殊的事物加以介紹。

松崗在這次展覽中有不少預定推出的新作，其中最令人矚目的，就是恐龍快打（ PRIMAL RAGE ）。恐龍快打是前一陣子頗為知名的大型格鬥電玩，由於當中的恐龍圖形是以黏土模型拍攝製作，因此看起來頗為逼真。松崗還在會展中擺設了一台恐龍快打的大型電玩，供參觀的民眾自由試玩。除了恐龍快打之外，還有臥龍傳、星艦迷航記中文光碟版、極速天龍、古大陸物語（ FARLAND STORY ）等。其中古大陸物語預定在十月份推出，類型屬於最近正熱門的戰略 RPG。人物造型頗為可愛，預料將有相當的可玩性。

以代理行銷為主的宏申，在這次展覽中除了傑克豆、新藝聯合參展外，本身也推出了兩套製作中的遊戲。戰地大亨－金門之旅是類似大富翁之類的策略益智遊戲，以 640 × 480 、256 色的高解析畫面製作，內容以金門地區為主，並具有名勝古蹟介紹的功能，除了可以得到一般遊戲的樂趣之外，也可以達到寓教於樂的效果。救星則是將原先尚未推出的網路遊戲加以改良之後，再度推出的新作，遊戲也是 640 × 480 、256 色的高解析畫面，是以未來為背景的策略遊戲。

傑克豆有小沙彌、太陽神殿及魔境大冒險等。小沙彌是個造型可愛的動作遊戲，看起來有點類似遊樂器上的著名遊戲『奇奇怪界』。太陽神殿是橫向捲軸的動作遊戲，遊戲充滿著希臘羅馬神話的風格。魔境大冒險則是個類似俄羅斯方塊的遊戲，但加入了一些 RPG 要素，並且可自由選關，遊戲中還附有簡單易懂的教學模式。

華義國際在這次的展覽中有不少預定推出的新作，如機甲特勤組 2 、魔界之泉、 PSY 幽靈、獸郷の守護者、 CRW 鋼暴特遣隊及鐵甲旗艦等。其中現場還有魔界之泉的音樂 CD 片作為宣傳的特點之一，而機甲特勤組 2 則因為一代的好評，預料將會興起另一股的風潮。

在遊戲業界中極具知名度的大宇，除了展出目前正推出的仙劍奇俠傳及塔克拉瑪干之外，相對地展出的項目就少了些。仙劍奇俠傳可說是目前國內少見的 RPG大作，除了具有優異的美術表現之外，戰鬥中的特殊效果也是相當地驚人。塔克拉瑪干則是昱泉製作、由大宇發行，類似『第七訪客』的解謎 AVG ，以致

軟世新聞

Soft World News

煌古蹟為背景，畫面算是相當地華麗，不遜於一些國外名作。MISS 阿性是大宇最近預定推出的益智類遊戲，以著名漫畫週刊「 TOP 」中所連載的同名漫畫為基礎，收集了不少的各種性知識及觀念，在教育方面來說，可算是個相當有內涵的遊戲。

以改版發行日本遊戲而聞名的天堂鳥，有科學小飛俠、美少女特勤組、武姬神傳說、超未來少女及魅惑美天使等。其中科學小飛俠是多年前國內當紅的同名卡通所改編（日本原名為「科學忍者隊」），頗受人矚目；至於其它遊戲都是些與美少女有關的遊戲，天堂鳥還特地請了一些戲劇系的學生們，在現場以幽默逗趣的方式來表演，吸引了不少往來的民眾參觀。

所出版的遊戲皆有相當水準的光譜，在現場則推出了冰頂接龍、及象棋俄羅斯等。正巧現場有「富甲天下」、「雄霸天下」之程式設計師在場，接受了記者的訪問。據 先生表示，在前兩個「天下」系列作品之後，接下來他將預定撰寫新型態的策略遊戲—「運籌天下」。由該遊戲的名稱看來，應該是個模擬證券之類的遊戲。由於此題材算是國內罕見，因此記者對其相當有興趣，若有更進一步的資料，將會設法報導給諸位讀者。

國內的遊戲大老智冠科技在會場以巨大的電視牆，吸引了不少參關民眾。電視牆的展示內容有三國演義 2、大銀河物語、超級棋藝高手、劉伯溫傳奇及超級大富翁等，都是其預定推出的國產遊戲。其中以三國演義 2 的聲勢最為龐大，據稱預計在八月推出。另外現場還有棒球王子、學生高爾夫等以實體機器模擬操控遊戲的運動配備，玩起來還頗具有真實感。

在現場以遊樂器連線為展覽主題的富智，與各地的有線電視台合作，由富智出品 SEGA 遊樂器的數據機，再讓玩者到其合作的有線電視台註冊，便可以在家利用有線電視的通訊網路，選擇富智所提供各種新遊戲。據稱該公司隨時保持三十款以上的遊戲可供玩家選擇，並會每個月換新四至五款新軟體。

三希曾在 5 月份舉辦過玩家的聯誼活動，由於參加情形相當熱烈，因此該公司預定在 7 月 20 到 24 日再舉辦一個 '95 電玩大展的活動，地點是台北松山機場的外貿展覽館，時間則為每日 9:30 至 5:30。喜好電腦及遊樂器的玩家們，可又有一場熱鬧的盛會參加了。

由聯華電子所投資的敦煌科技，原本預定在七月推出自製的 A'CAN F-16 遊樂器，但為了配合強勢軟體的共同推出，所以延至十月才上市。目前共計有十餘家公司加入製作其遊戲的行列，而目前預定推出的軟體有邪惡之子、唐遊記、三國志武將爭霸等十餘款各類型的遊戲。

第三波在現場推出超級快打旋風 2 TURBO 版、幽浮 2、太空大富翁等新遊戲。其中超級快打旋風 2 TURBO 版為極著名的大型格鬥電玩所改版，移植度相當高，可說是少見的佳作。另有夢魘、幽魂、失落的伊甸園及小兵立大功等國外遊戲，也都預定在暑假期間陸續推出。

在現場展出的電腦玩家雜誌，由於與 PC GAMERS 簽約合作並附贈光碟片，因此從七月份起

價為 239 元，並大幅增加頁數。為了吸引參觀群眾，電腦玩家在現場也放置了一部恐龍快打的大型電玩，同樣有不少玩者躍躍欲試，想上台一顯身手。

主題館展示區的內容有電腦病毒義診、虛擬實境技術展示及試用、PC GAME／TV GAME 試玩、CAI／多媒體軟體試用及多媒體觸控式會場介紹系統等；現場還舉辦了一些活動，如偶像明星與君同樂、購票送「採購指南／試用版光碟片」、軟樂大摸彩及免費專題研討會。其中免費專題研討會的第一場為 7 月 2 日 13.30 至 15:00，主題為電腦安全講座，由劉鈞雄先生主講；另一場為 7 月 2 日 15:30 至 17:00，由大宇著名的遊戲製作小組—DOMO小組與玩家見面，並彼此相互交流。

由於篇幅有限，記者只針對與遊戲有關的內容來加以報導；如果往後的展覽活動有更大的報導空間，記者將會為你作更詳細的報導。

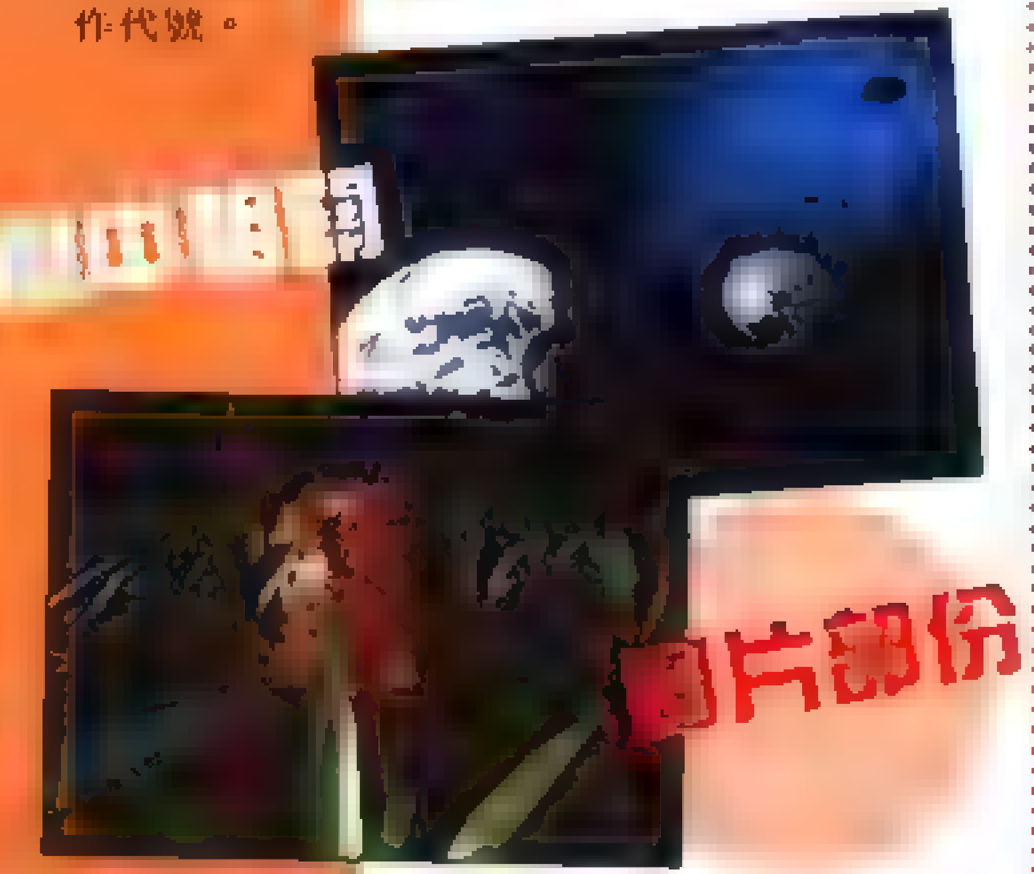
特別報導

[記者 Lucifer 台北報導]

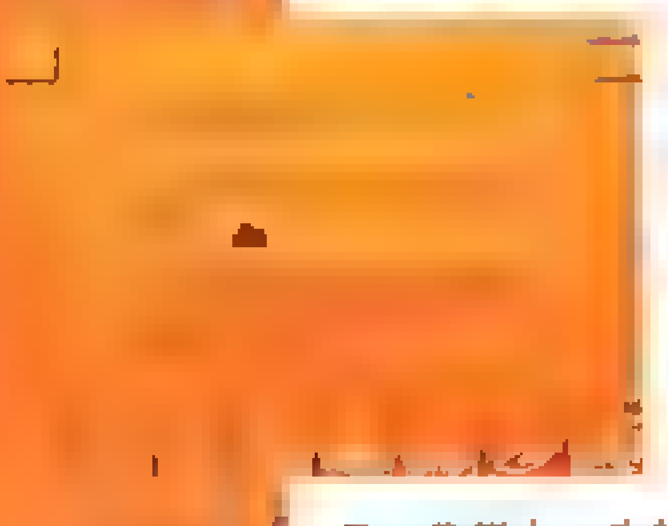
炬島科技專訪

衛斯理傳奇之電子書

去年在資訊展的時候，極具盛名的科幻小說作者倪匡，在與"炬島"簽約之後，由炬島發行了第一部的"原振俠傳奇"。在這第一部電子書形態的產品上市一年之後，炬島又有新的出片計劃，一向對科幻類有特殊偏好的筆者，立刻如胡狼般的尋訊追蹤而至，對這部新的作品做了一番比較詳細的調查。下面問答的部份，以炬島公司的英文名稱 Pharos 作代號。



記者：自從上次的產品上市之後，市場上的購買者的反應或是回饋如何呢？



功能選項位於中央的是特殊老貓一書介面。

Pharos：嗯…我們上一次的主要宣傳重點，是擺在一次收錄了三十二本書的收藏價值上，但是有不少的使用者反應這樣的導向太過樸素，沒有充分利用到電腦的特性，所以我們這次改用較多的圖形、影、音動畫來包裝，來提高它的價值，同時也將電子書的整個色系調淡，不要讓讀者神經太過緊張，同時，也將每一頁的規格降為 22 × 12 的容量，大約每頁的字數減為三百字以下，不會給使用者帶來太大的壓力。

記者：這一次加上了比較多的資料後，對於配備的需求有沒有改變呢？

Pharos：由於這一次需要加上幾段 AVI 檔的播放，讀者如果不希望延遲的話，我們的建議配備是倍速光碟，預備採用的顯示模式是三萬多色的 Fullcolor，而 install 進入硬碟大約只有 3～4 MB 的公用程式，並且適用於這一系列的衛斯理傳奇的電子書。

記者：我注意到這一本電子書的抬頭是"衛斯理傳奇 I"，可否解釋並且介紹一下？

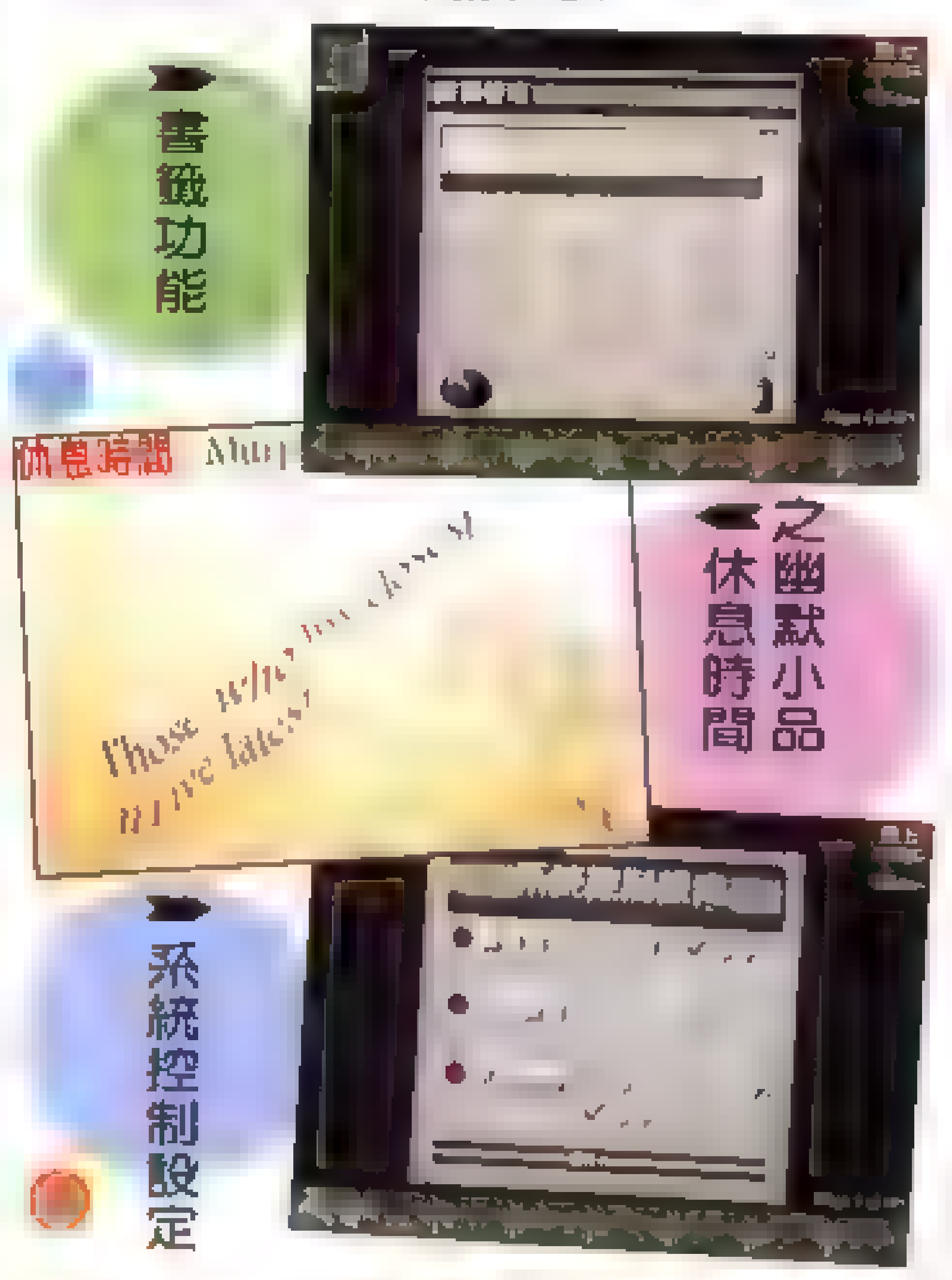
選書介面

Pharos：這一系列的作品，我們依照它們的創作順序和相關度分成了五部，由於採用的是"風雲時代"出版社的分法，所以也許看慣"遠景"系列的讀者會不習慣。"衛斯理傳奇 I"包括了 14 本書、12 個故事：鑽石花、地底奇人、妖火、天外金球、蠱惑、雨花台石、老貓、聚寶盆、迷藏、頭髮、木炭、尋夢等。

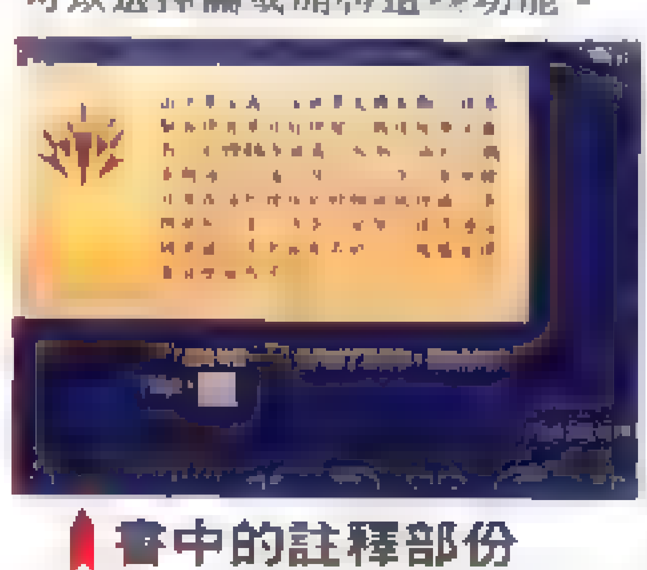
記者：那麼這一次的電子書容量大約會有多少呢？

Pharos：將近 350MB 左右，同時我們也將背景音樂取消，以免干擾讀者的閱讀。

記者：對照於上一次的基本介面，這一次你們增加什麼的基本指令呢？



Pharos：這次我們增加了多重書簽的功能，讓讀者可以一次標記多個想看的頁數，每頁眉批則可以讓讀者寫下自己的心得札記，還有可以設定時間間隔的自動翻頁，讀者可以調適配合自己的閱讀速度來調整；還有另一個貼心的小設計，是我們設計了一個可以調整時間間隔長短的提醒裝置，當預先設定好的休息時間到了之後，會有一些相當幽默的小圖片出來，提醒讀者休息時間到了，讀者不妨放鬆心情，欣賞這些有趣的"墨菲定律"。另外這一次的翻頁效果，我們也做了比較多的變化，讀者可以選擇關或開啓這些功能。


書中的註釋部份

記者：除了這些之外，是不是還有其它的新增功能呢？

Pharos：有的。我們把它分成五大部份：

圖片：由我們的美工將 DG 的圖庫合成所需要的部份，再加上一些原畫，數目大約有 70 ～ 80 張。

註釋：這一部份則是由葉李華先生針對原書中的某些部份中，需要一些背景知識或是進一步解釋的部份來特別寫作的，對於讀者想要更了解一些特殊的用語或是事件的話，有相當大的助益，數量則將近 100 條。

音效：這一部份則是購買特殊效果的版權片來合成的，以 WAV 檔的形式儲存，大約有近百段。

動畫：這一部份則是花了大約二十萬的經費，外包給以 3D-Studio 技術為主的工作室來製作的。由於某於部份光影處理需要更高階的機器，所以也有用到SGI工作站來做進一步的 Rende-ring，這一部份大約有 AVI 檔 16 段，一百 MB。

HyperLink：這一部份是利用電子書的特長所做出來的，這個功能可以把整套書中的關聯的地方彼此連接起來，可能連接到原振俠傳奇，或是這套書的某一個部份。若是在不同片光碟上，則會有訊息告知你在那一個 CD 中的那一本書找到，若是在同一張光碟上，則會直接跳到該處讓讀者查閱。

記者：聽了這麼多關於產品的介紹，是否能談談有關售價的部份呢？

Pharos：這一部份，由於我們還在洽談代理商當中，所以還不是十分確定，原則上我們是希望售價能夠在一千元以下，方便一般民眾購買收藏。

記者：在這一次的研發過程中，有沒有什麼新的工具或技巧被開發出來？

Pharos：有的，我們已經規劃出了一個標準的製程出來，再加上我們的 Toolkit，一般來說從一本普通的書轉換成一本具關聯性的電子書，大約只需要三到五天的時間。

記者：我注意到一件事情，你們有很多檔案都叫做 Wisley 可是"衛斯理"不是從 Wesley 翻譯過來的嗎？

Pharos：嗯…這個我們知道，可是因為一開始的時候，"某人"打錯字了，所以之後只好將錯就錯的用下來，（四週一陣怨氣襲來，某人很尷尬的走開了…），不過到了上市時，我們會予以更正的。

記者：那麼貴公司最近有沒有什麼計劃呢？

Pharos：由於國外的 Information Super Highway和國內的 ISDN 數位網路的推行，目前國內網路的使用已經有相當的水準，所以我們打算好好的利用這一個網路風潮，不過一切都還在評估中，所以不便明說……

記者：那麼這次訪談就到這裏，謝謝！

Pharos：謝謝！再見！

在回程的路上，筆者想起了 Lucas Arts 的 Indyana 系列在各種媒體上活躍的盛況；也許，我們的英雄—衛斯理的盛況也不遠了……

PC族總動員　中獎名單公佈

〈軟體世界雜誌社〉

☆軟體世界雜誌 78～83 期 50 名

雲林縣－丁詩舜、花蓮市－潘錫綱、金門縣－楊滄杰、
宜蘭縣－陳慶祥、中壢市－黃秀吉、苗栗縣－曾美華、
桃園市－許秉仁、屏東市－陳靜峰、基隆市－公惟綱
基隆市－詹宏仁、宜蘭市－陳逸民、南投縣－曾秉倫、
台南縣－顏海昌、雲林縣－黃冠勳、南投縣－曾勝宗、
台中縣－楊東樵、嘉義市－李碩才、屏東縣－陳建司、
台南縣－尤錦堂、新竹市－葉伯源、宜蘭縣－邵治國
台北市－李守勳、嘉義市－李政霖、高雄市－陳威宇、
台北市－[illegible]、台北市－龔勁晟、台中市－鄭凱銘、
高雄縣－許朗惟、台北市－陳榮助、高雄縣－吳炳輝、
雲林縣－孫乙尹、花蓮市－陳韻允、高雄市－陳啟豪
高雄市－曾文中、高雄市－陳文凱、高雄市－林銘祥
台中市－徐文彬、台北市－江尚斌、高雄縣－李東毅、
台北市－陳林品、台北市－郭瑞祥、宜蘭縣－[illegible]、
台北市－朱衛華、台北市－何軒榕、台北市－郭文科、
台中縣－伍孟凱、高雄市－陳俊安、台北市－[illegible]、
台北縣－[illegible]、金門縣－董凱政

〈智冠科技提供〉

☆惡魔禁地 30 名

新竹縣－[illegible]、桃園縣－陳偉明、台北縣－[illegible]、
台北縣－李冠光、雲林縣－黃凌翔、台北市－[illegible]
台北縣－許文政、台北縣－趙志強、台北縣－王嘉村
高雄市－馮建雄、高雄縣－張靜依、台北縣－[illegible]
台中市－曾林泉、嘉義縣－張卜文、台中市－古明輝、
台南市－張耀仁、台北市－曾子揚、板橋市－[illegible]
桃園縣－[illegible]、台北縣－劉秋霖、桃園縣－鄭紹炘、
台中縣－陳明浩、桃園縣－邱敬李、台南市－鄭伯良、
台中市－林承毅、高雄市－葉日寶、嘉義市－[illegible]、
高雄縣－[illegible]、中壢市－胡[illegible]、
台北縣－蘇鴻璋

☆王座爭奪戰 30 名

台東縣－陳萬昌、台北縣－吳昭仁
台中市－吳尚龍、南投縣－[illegible]
台北縣－郭瑞騰、桃園縣－黃俊強
嘉義縣－林春安、台北市－李建欣
台南市－黃國庭、高雄市－王維劭
苗栗縣－吳秉諺、台北市－白正華
台北市－邱雅旭、宜蘭縣－劉政弘
高雄縣－李子超、高雄市－呂坤鋒
台北市－李金宗、台北市－林　克
屏東縣－宋德政、台中市－吳晉杰
桃園縣－張文煜、高雄市－林揚凱
、台中縣－張志嘉、台北市－王昭凱、高雄市－陳敬宗
、新竹縣－何俊毅、台中縣－徐秉田、台北市－徐仁舫
台北市－黃錦章、高雄縣－林廷偕

☆多情藥師酷牛仔 40 名

台北市－李昇霖、彰化縣－[illegible]、台中市－[illegible]
板橋市－方健豪、台中市－林晉宏、台北縣－[illegible]
台南縣－王俊賢、台中縣－劉安條、台中市－朱凱臨
新竹縣－馮　峰、台東縣－戴良進、高雄縣－劉立晟、
台南縣－徐鵬璇、台中市－[illegible]文、台北市－陳俊宏
台北縣－陳威達、台北縣－莊彥達、苗栗縣－劉冠君、
台南市－林順杰、新竹縣－許[illegible]、高雄市－陳冠億
雲林縣－蘇再林、台北縣－鄭怡斌、桃園縣－謝祥瑋、
台北市－羅文宏、台北縣－黃時盛、台北縣－[illegible]
台南縣－毛[illegible]、台北市－李[illegible]、高雄縣－[illegible]
彰化縣－徐凱銘、屏東縣－王俊樹、高雄市－[illegible]
台中縣－[illegible]、台北市－邱[illegible]、高雄市－李偉豪
彰化縣－周士乾、台中市－[illegible]、高雄市－[illegible]

☆傑克大師高爾夫 20 名

高雄市－[illegible]、高雄縣－林[illegible]、[illegible]－[illegible]
宜蘭縣－[illegible]、[illegible]縣－廖彥銘、高雄縣－吳文展
台北市－[illegible]、台中縣－[illegible]、台北市－柯宗德
台北縣－[illegible]、[illegible]縣－[illegible]、台北縣－[illegible]
台北縣－[illegible]、新竹縣－[illegible]、[illegible]－[illegible]、
高雄縣－李俊源、[illegible]－陳[illegible]、[illegible]縣－何[illegible]
高雄縣－謝啟[illegible]、高雄市－[illegible]

〈華義國際提供〉

☆特勤機甲隊 2 名

台中市－許振銘、高雄縣－吳[illegible]

☆卒業 2 名

台北縣－凱泰昌、台中縣－楊仁[illegible]

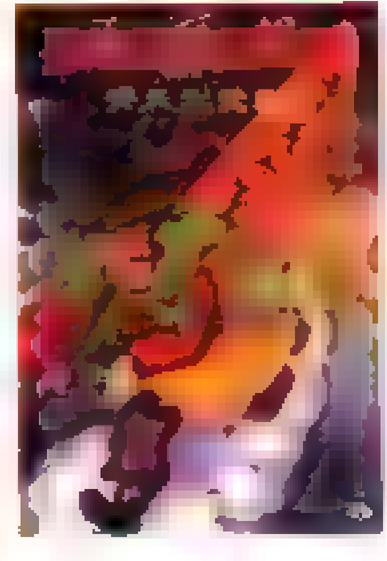
☆魔域傳說Ⅳ 2 名

台中縣－黃凱傑、彰化縣－[illegible]

☆超時空要塞 2 名

台北市－蔡明勳、台北市－李[illegible]

〈雷神資訊提供〉



☆西遊記一齊天大聖 1 名

台北縣－祝昭遠

☆國小數學評量 1 名

新營市－郭銘賢

☆媽媽不在家 1 名

台北市－蔡凱迪

☆ABC 奇妙世界 1 名

屏東縣－徐華宏

☆英文快打 1 名

高雄市－蔡進民

PC族總動員　中獎名單公佈

〈全崴資訊提供〉

☆魔法師紀念T恤 30 名

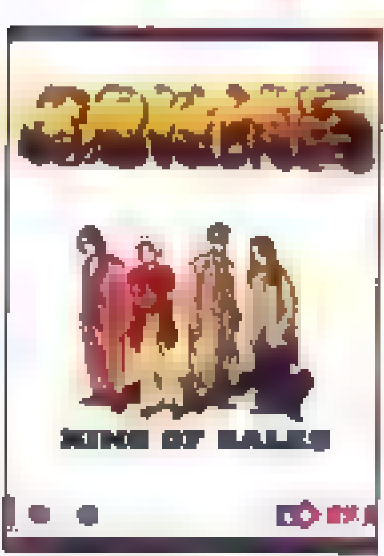
台北縣—張家銘、屏東市—李璟毅
台北縣—侯國正、台北縣—曾作翔
高雄市—劉雲雄、高雄市—林士堅
台北市—李可弘、台北市—賴秀偉
新竹市—江莉莉、高雄市—林政遠
高雄市—賴豐翔、桃園縣—甘孝弘
金門縣—陳宗城、宜蘭縣—賴瑞源
台北市—黃耀陞、屏東縣—林穎青
台北市—施銘徽、台北縣—紀志強
台南縣—姜朝欽、桃園縣—黃俊昌
基隆市—陳宗維、台中縣—王岡龍、台北縣—楊永豪
、高雄縣—黃俊凱、新竹市—高世豪、彰化縣—簡裕昌
台北市—陳建鴻、高雄縣—伍明雄、高雄縣—吳俊德
高雄縣—張麗雯珠

〈漢堂國際提供〉

☆炎龍騎士團II 10 名

桃園縣—胡明倫、屏東縣—陳堅榮
台北市—黃松源、台北縣—黃寶慶
台北縣—林育賢、台北市—羅宏元
台北市—呂紹斌、彰化縣—魏慶達
台北縣—張俊楠、彰化縣—陳麒聰

〈精訊資訊提供〉



☆突擊！美少女 5 名

高雄市—劉信宏、高雄市—王仁斌
台北市—賀育宏、宜蘭市—楊明慶
高雄縣—王朝煌

☆魔鬼推銷員 5 名

台北市—朱冠錄、台南縣—蔡志昊
屏東市—曾俊宏、高雄市—鍾時彥
高雄縣—方瑞斌

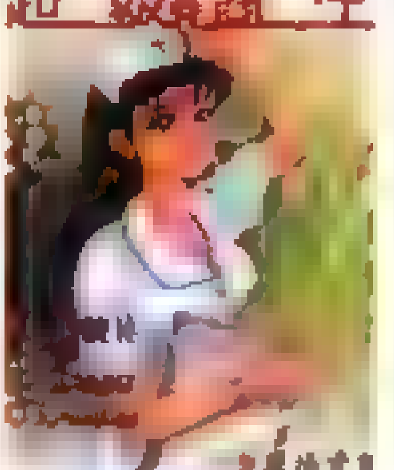
☆致命快打 5 名

高雄縣—朱大偉、台北市—歐陽立
台北市—周栢毅、桃園縣—陸欽平
、彰化縣—王伸斎

〈鷹揚科技提供〉

☆飛鷹騎士 5 名

台北市—張恩仁、台北縣—簡佑甫、台北縣—江昌斎
台北市—陳俊保、台南市—林惠貞



☆高校魔影 5 名

台中市—蔡秉昕、台北市—林詳發
新竹市—洪成捷、台北市—魏世霖
高雄市—黃家興

☆明日之星 5 名

宜蘭縣—林金成、台中市—游振毅
彰化縣—許尚彬、台北市—葉英櫻
、苗栗市—吳守民

☆瘋狂醫院II—超級醫生

彰化縣—張志強、台南縣—鄧瑞聰
台北市—郭世昌、台南市—謝□宏
、高雄縣—張育政

〈大宇資訊提供〉

☆仙劍奇俠傳（ＣＤ版）10 名

台南市—蔡文隆、台北市—謝宗成
桃園縣—陳樹中、彰化縣—巫樹友
高雄縣—郭韜輝、台北縣—游克儉
台南縣—李信宏、彰化市—周詠森
台中縣—陳志豪、台北市—陳佳琦

〈微波軟體提供〉

☆眼鏡蛇任務中文版 5 名

高雄縣—王志豪、台中市—林俊朋
台中縣—王財原、台北縣—張建勳
台北市—潘伊卿

☆ Thrust MosterXL 搖桿 1 名

高雄市—蔡秋文

☆龍騎士III（CD 版）5 名

高雄縣—劉俊麟、高雄縣—林威佩
台北市—白孝□、台北縣—廖啟毅
彰化市—李孜舫

☆銀河英雄傳說III SP20 名

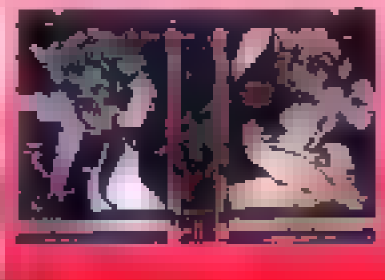
基隆市—藍子堯、台北縣—李智輝、台北市—黃啟勳
桃園縣—林建文、台中市—張瑞斌

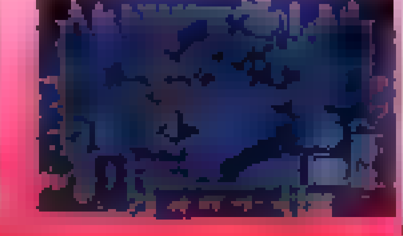
註：獎項名額總計 284 個
獎品總值為 170,789 元

軟體世界雜誌社
總編　李初陽
暨　社內全員
感謝以上出版公司贊助

師者，傳『道』、授『業』、解『惑』者也。享譽PC-98界的知名遊戲—卒業，終於在千呼萬喚中登陸台灣了。這款美少女養成遊戲的開山始祖，無論是在人物造型，遊戲企劃上，都承襲了PC-98高水準的一貫風格，讓您玩得大呼過癮欲罷不能!! 著作權所有 HEAD ROOM

邪惡的卡魯邦帝國，在和平過後的不久又再度死而復甦了，這次將聯合宇宙中最大的犯罪組織—迪奴聯軍，來搶奪聖少女戰隊的能源體—雷卡水晶。面對宇宙中這兩大惡勢力的攻擊，你要如何協助這五位美少女來突破難關呢？ 著作權所有：APPLE PLE





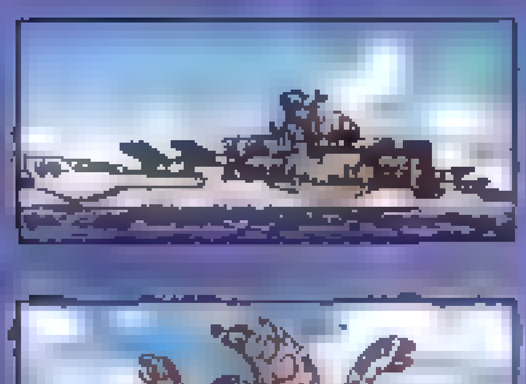
在這塊以劍和魔法，支配一切的古老大陸上，一場決定次世代統治者的戰爭即將展開，魔界死靈的復活，四大古王國的權力鬥爭，你要如何在這充滿危機與冒險的大地上奪取霸主的寶座呢？
超越時空的模擬戰略RPG，驚心動魄的戰鬥畫面，高潮迭起的精彩劇情，將帶您進入這古老而神秘的奇幻世界!! ● Pegasus Japan Corp

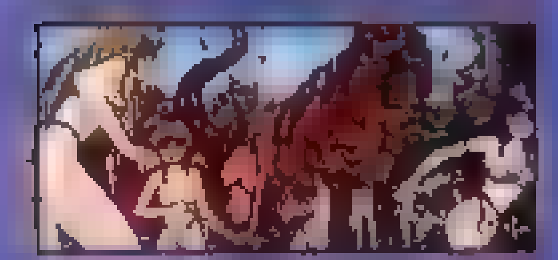
「魔界之泉」
原版音樂大公開

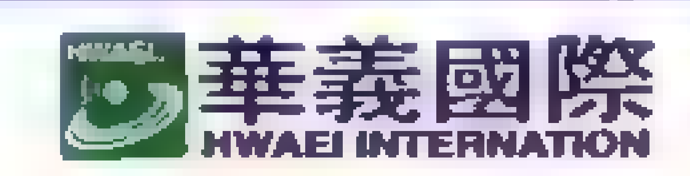
■主機　IBM PC386相容機種　■音效　MPU401相容音效卡
■記憶體　2MB　■顯示　適用VGA以上　定價／700元

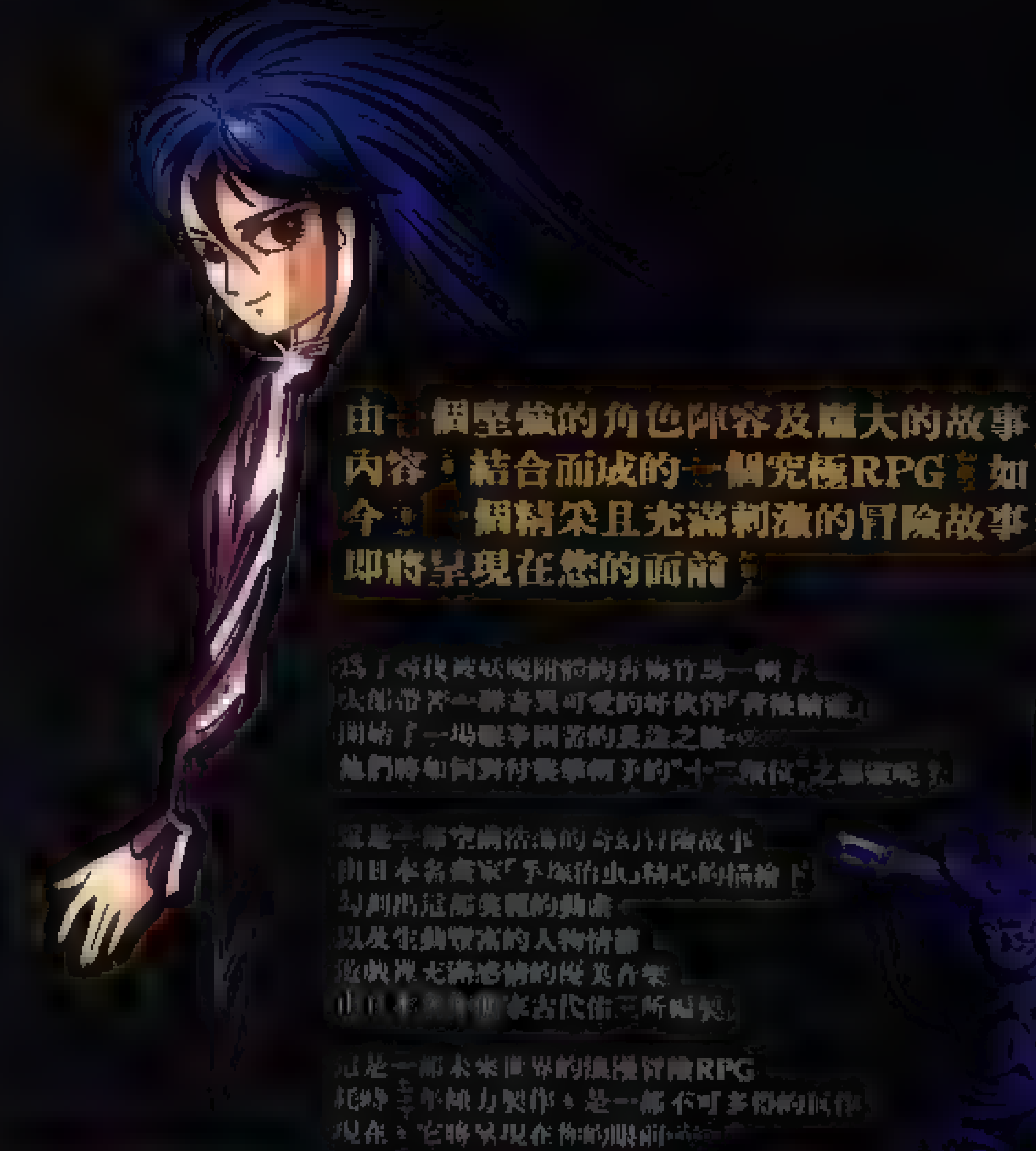
發行部／
台北市吉林路144巷11號
訂貨專線　(02)581-2672 FAX　(02)581-2699

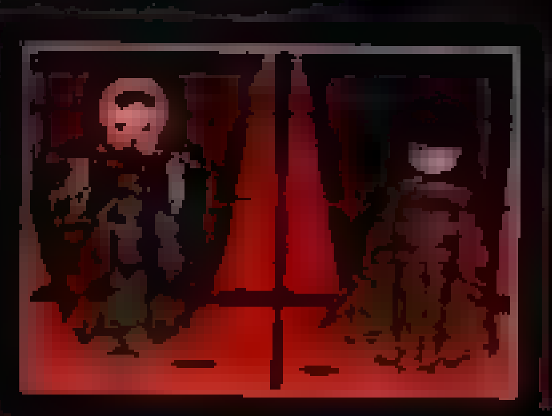
香港分公司／
香港九龍旺角西洋菜街２Ｔ添置商業中心10F
訂貨專線　(852)771-8138 FAX　(852)385-0688






華義國際
HWAEI INTERNATION





ビー・エス・ディー
Presents
手塚プロダクション
and
古代祐三
in

POWER DOLLS 2

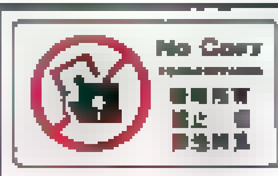
同步推出!!

特殊空降部隊DOLLS、再次震撼出擊!

就在[illegible]立戰爭的延續下，新仇舊[illegible]之間暴發，
女神們再度飛舞於戰火之中

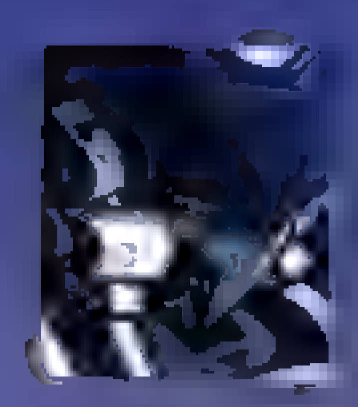
「特勤機甲隊」原版音樂全面大公開!!

繼「電界之龜」音樂CD上市之後，受到各位玩家們的好評，華義即將再度推出「特勤機甲隊」音樂CD，全曲收錄遊戲中所有過場音樂，支支動聽，絕對值得收藏擁有。



檢舉非法BBS站及盜版品
領獎金專線：(02)562-6373

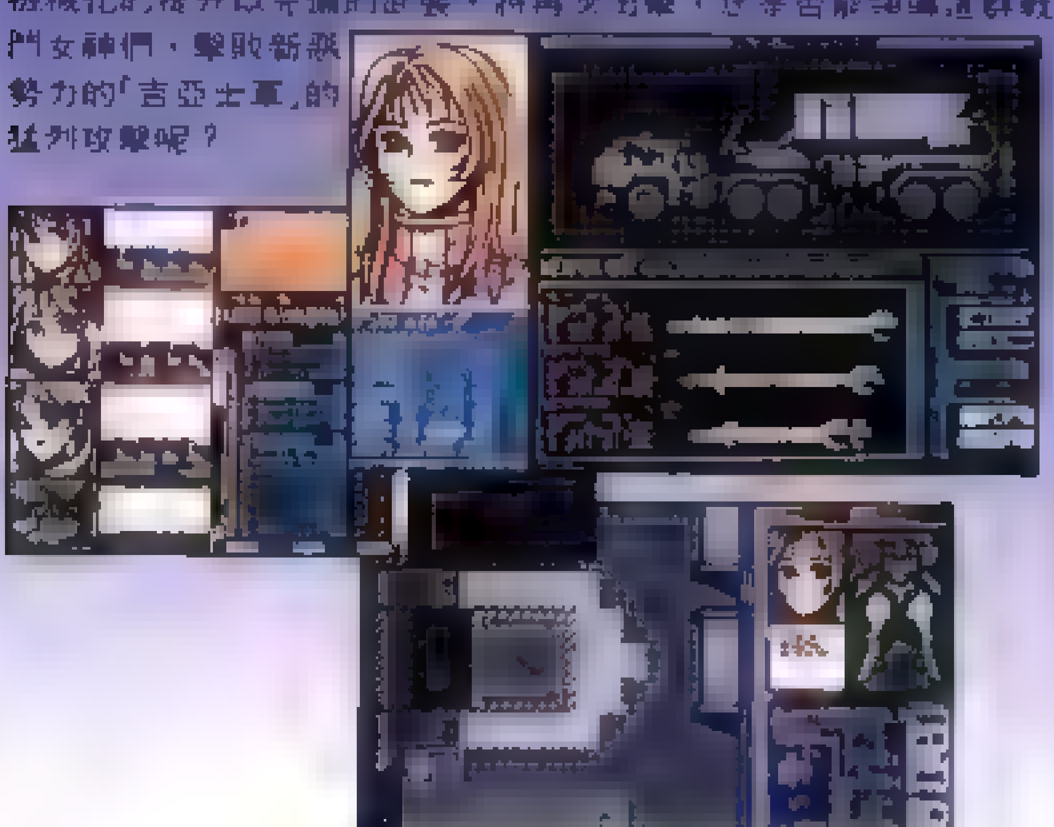
總公司：北市吉林路144巷11號B1
顧客服務專線 (02)567 4817
FAX (02)581-5072
(02)581-5071



就在歐姆尼惑星獨立戰爭後的38個月，人們逐漸淡忘戰爭的殘酷之時，一個原本只是新舊移民之間的小衝突，卻在瞬間擴大至整個歐姆尼 一個稱為「吉亞士」的反政府勢力組織，將最初的內戰策動成為全面性的戰爭，歐姆尼政府發佈全國總動員的命令，所有的部隊及軍事機關重新編制進入備戰狀態。在獨立戰爭時活躍於戰場上的177特選部隊「DOLLS」，在前任隊長哈蒂，紐蘭多上校的召集下，這群漂亮的戰鬥女神，將再度浴火重生，她們面對的將是危機重重的任務。你的睿智就是帶領她們邁向成功的唯一途徑。

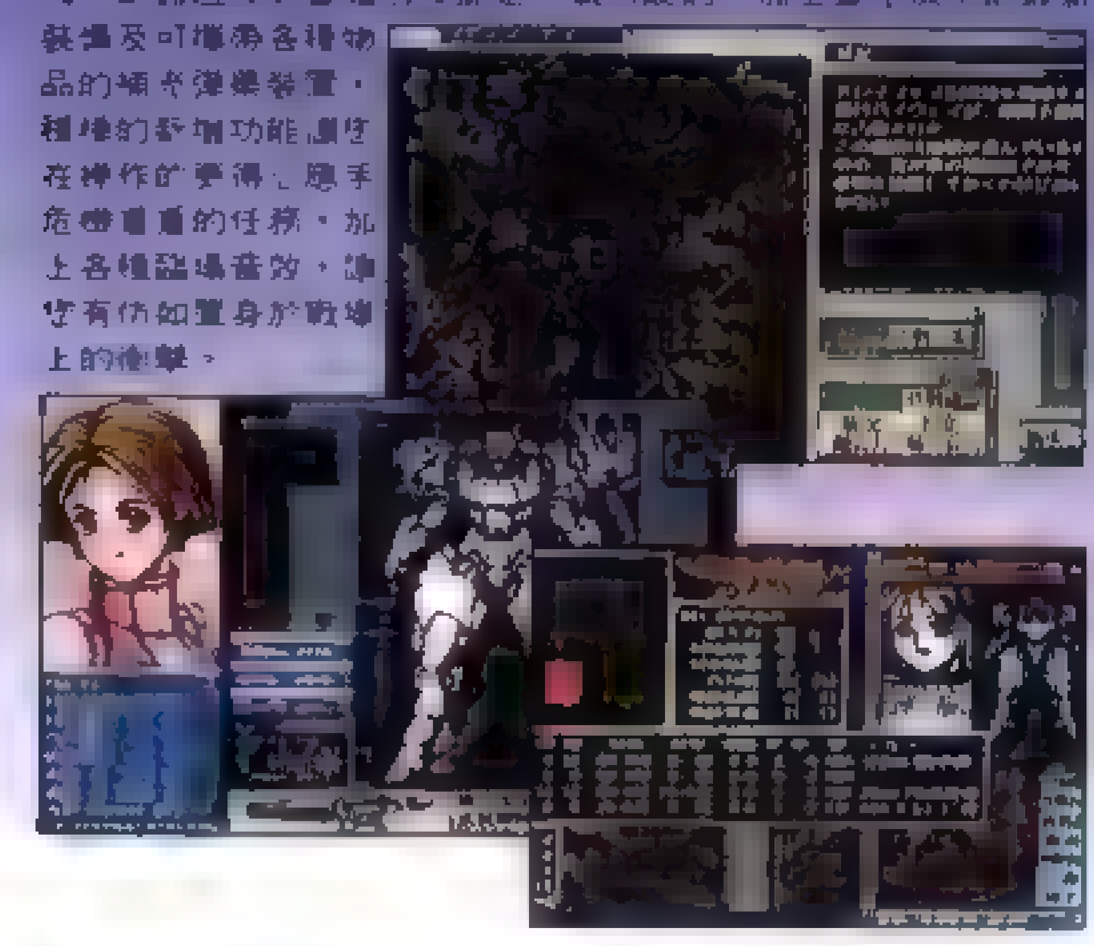
6名新的成員誕生！經過戰爭洗禮後的「DOLLS」將再次出擊!!

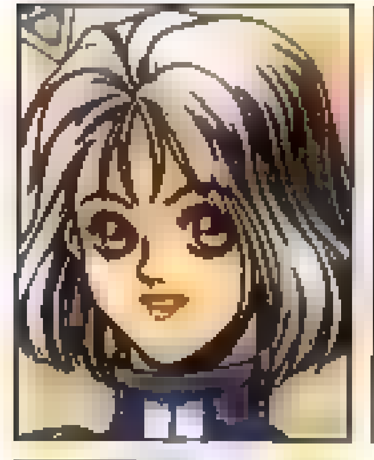
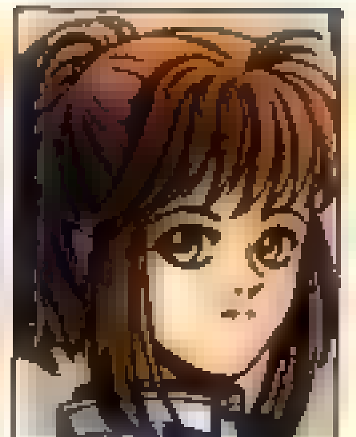
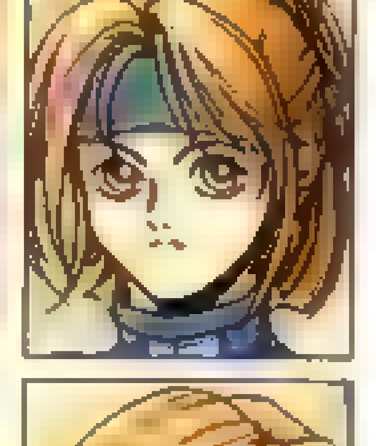
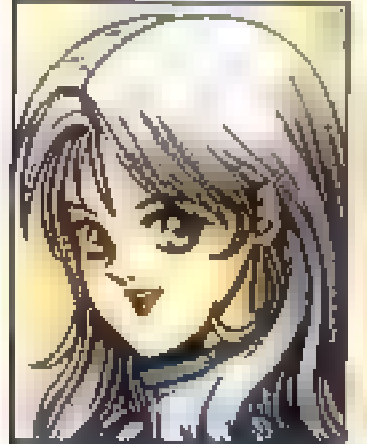
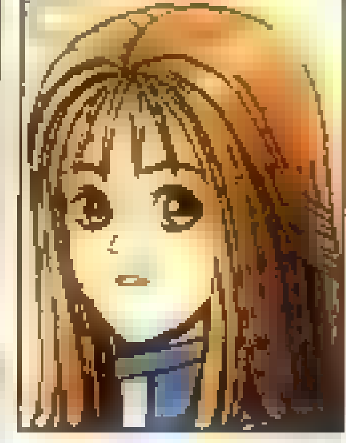
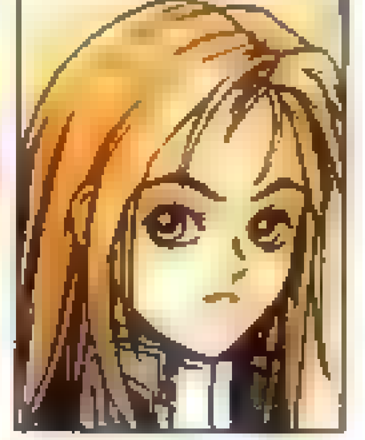
●前次獲得廣大迴響「特勤機甲隊1」在眾所矚目之下隆重推出「特勤機甲隊2」，承襲上一代的作戰方式，繼而誕生了新的「DOLLS」，機械化的提升以完備的武裝，將再次出擊，是否能夠率領這群戰鬥女神們，擊敗新興勢力的「吉亞士軍」的猛烈攻擊呢？



全新出擊 戰鬥女神將再度保衛「歐姆尼」

● 改以往的作戰方式，讓玩家自行決定對入方式、時間、後續、補給支援部隊等 在部隊編制，無論是隊員的能力值、武裝狀況、武器選擇的畫面切換都是一氣呵成的 加上動力機甲的最新裝備及可攜帶各種物品的補充彈藥裝置，種種的新增功能，讓您在操作的掌握上隨手 危機重重的任務，加上各種臨場音效，讓您有仿如置身於戰場上的衝擊。



SCENARIO SIMULATION GAME

特勤機甲隊2

登陸作戰開始！給邪惡的「吉士亞軍團」一場痛快的打擊!!

●最真的戰場地形圖，加上了新增的3D立體地形解說，以及更多的支援補充部隊提供給您選擇。

在任務行動中，增加了射擊及爆破的音效，使您在遊戲進行的過程中，更加的具有臨場感，原有表示重型機甲(POWER LOADER)及各種武器的選擇指令 讓您更加的一目了然，而後能成功的完成各種艱辛的任務

「特勤機甲隊Ⅱ」精品大放送

凡購買「特勤機甲隊Ⅱ」，在5000套內更有贈送精美紀念徽章，曾經錯過的朋友，這次千萬要注意。

你知道歐姆尼的獨立戰爭史嗎？特勤機甲隊的眾多美少女將再度重返戰場。如果您還沒玩過特勤機甲隊Ⅰ這支高水準的模擬戰略遊戲的話那您就可能就落伍了。

定價：[illegible]元

發行部
台北市吉林路144巷11號
訂購專線：(02)581 2672 FAX：(02)581 2699

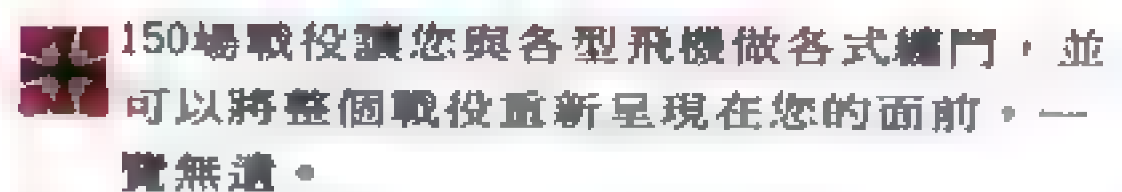
香港分公司
香港九龍旺角西洋菜街2T源富商業中心10F
訂購專線：(852)771 8138 FAX：(852)385 0686

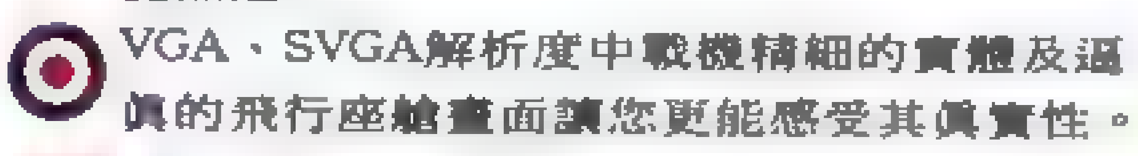
獸鄉の守護者

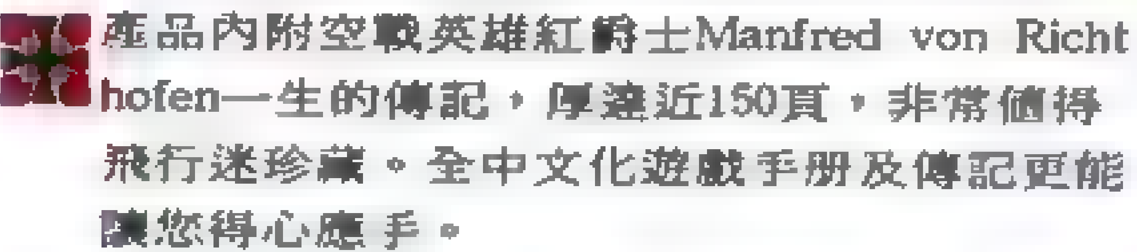
前所未有的第一次世界大戰空戰遊戲將登陸您的PC

- PC GAMER -

拂曉巡弋

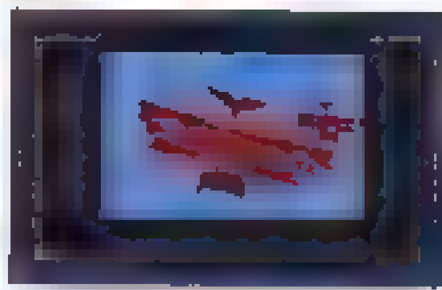

150場戰役讓您與各型飛機做各式纏鬥，並可以將整個戰役重新呈現在您的面前，一覽無遺。

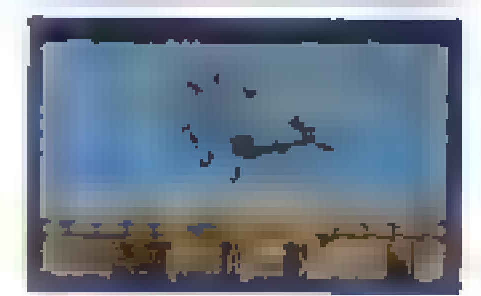

VGA、SVGA解析度中戰機精細的實體及逼真的飛行座艙畫面讓您更能感受其真實性。

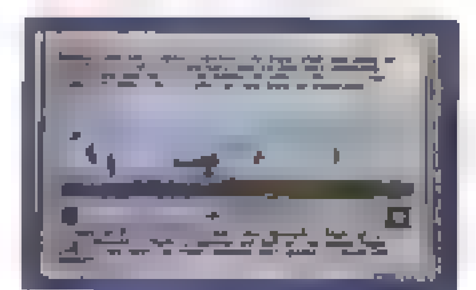

產品內附空戰英雄紅爵士Manfred von Richthofen一生的傳記，厚達近150頁，非常值得飛行迷珍藏。全中文化遊戲手册及傳記更能讓您得心應手。

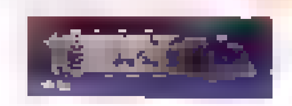
不需要高級配備即可享受飛行的樂趣，磁片版、光碟版任君選擇。

最好的遊戲．最好的選擇
它將是您一生中無悔的抉擇！

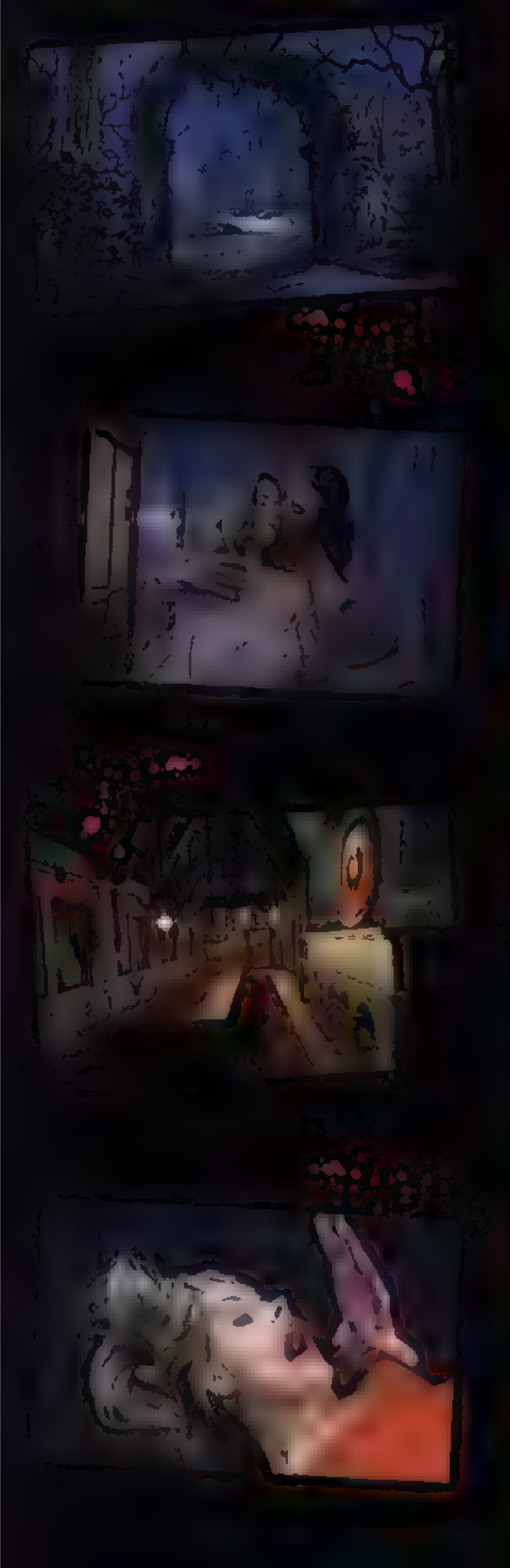








代理發行 生產製造
第3波文化事業股份有限公司



內心顯露出驚悚的恐怖

結合了一流的劇情和現代心理學

使人毛骨悚然的遊戲

著名的冒險遊戲作家——

ROBERTA WILLIAMS

1995年最新鉅著 幽魂

它結合眞實的數位音效

及千變萬化的擬眞場景

構築了令世人爲之詠歎的眞實體驗

您將會生活在互動式的眞實夢魘中

好像它就是您自己……

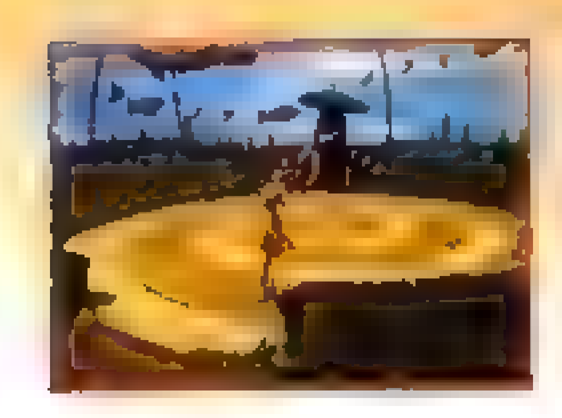
幽魂
PHANTASMAGORIA

遊戲史中第一套以七片光碟的超大容量
開創遊戲新境界……

不相信！？
不可能！？
不可思議！？

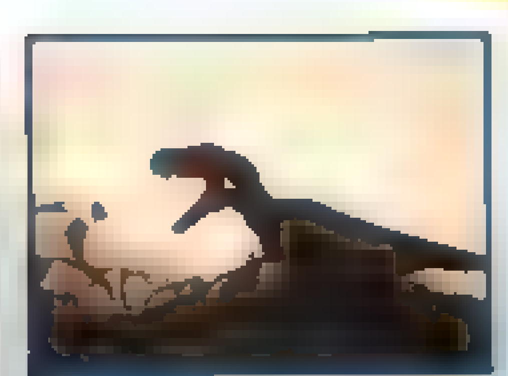
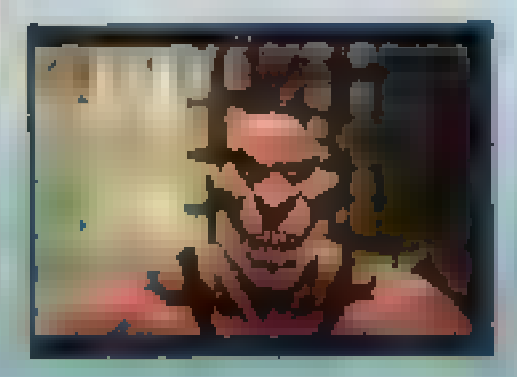
廣告所述產品經 Sierra On-Line 公司正式授權在中華民國臺灣地區獨家發行，Sierra On-Line 享有著作權，請勿任意拷貝複製；或在中華民國著作法第八十七條規定下，嚴禁私自進口廣告所述產品在中華民國臺灣公開銷售，以免觸犯中華民國第九十三條著作權法。

第3波1995年暑假獻禮



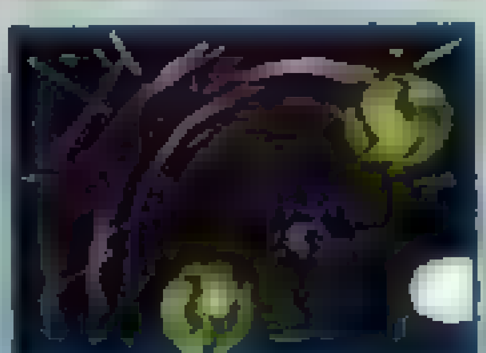
凱蘭迪亞傳奇 III

★ WESTWOOD 1995 年最新冒險光碟鉅作。
★全程語音及簡便的滑鼠操作讓您更得心應手。
★內附全程攻略提示，一路過到底。
★[redacted]
收藏！

失落的伊甸園

★生動活潑全螢幕 3D 動畫冒險 + 策略之作。
★內附全程攻略提示，讓您無後顧之憂。
★全程語音及全滑鼠操作。
★動畫檔容量高達 400MB 。



異星特警

★二片光碟 1.2GB 超大容量動作遊戲鉅著。
★全程五大關，緊張刺激，保證絕無冷場。
★全部 3D STUDIO 動畫表現，趁動作遊戲表現之最高境界。
★全滑鼠操作更加得心應手。

Virgin Interactive Entertainment. Inc

第二波高雄門市部暨全省電腦門市店及書局均售

認明第 -波光碟產品貼紙您才能買到真正原廠包裝、物美價廉的 Virgin 產品。

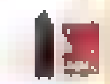
台灣區獨家代理 生產製造

第3波文化事業股份有限公司

光碟產品暑假大出擊

雲絲頓賽車

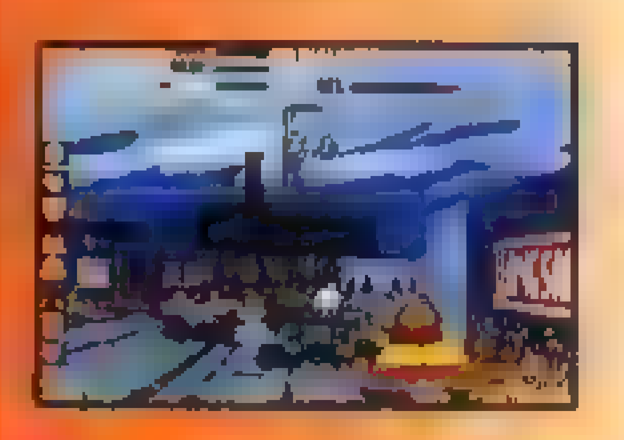
大君主戰役



極速賽車

- 印地大賽車姐妹作，再一次震撼您的心靈。
- VGA、SVGA兩種執行模式，九個跑道任君選擇。
- 本產品榮獲 PC GAMER、COMPUTER GAME REVIEW、COMPUTER GAMING WORLD 等雜誌評選爲1995年最佳運動模擬遊戲。
- 產品內附2首遊戲CD音樂。
- 支援數據機連線，可與好友共同比賽。

- 拂曉巡弋製作小組ROWAN 1995年飛行模擬大作。
- VGA、SVGA兩種模式任君選擇。
- 逼真的戰鬥畫面，震撼的爆炸場景，令您目不暇給。
- 二次世界大戰各式戰鬥機讓您傲遊天際與天同高，暢遊飛行的快感。



- 1995年最新小型賽車遊戲軟體。
- 3D立體畫面及轟隆隆引擎聲震撼您心。
- 單人玩、雙人玩任君選擇。
- 支援網路、數據機連線，螢幕上同時呈現您和對手之狀況，讓您[illegible]
- 支援SoundBlaster系列音效卡。

Virgin Interactive Entertainment, Inc

認明第一波光碟商標才是真正物美價廉、娛樂性高的Virgin產品。

第三波高雄門市部暨全省電腦門市店及書局均售

[illegible]

第3波文化事業股份有限公司

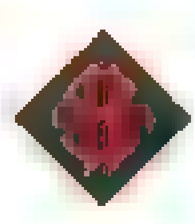
[illegible]

◎本廣告所提及之產品名及商標名皆歸屬該公司所有

幽浮2
深海出擊
美國將於八月公布幽浮事件真相！
您認為真相是，
□外星人確實曾經來訪，尋獲的幽浮是真的
□有幽浮存在，但那是地球人製造的
□根本沒有幽浮
□美國並未公布真相
□其它（請自由發揮）
★請注意，凡購買『幽浮２——深海出擊』者，請在美國公布事件真相前，填在八月底前將您的答案連同遊戲手冊封底剪下寄回本公司『產品行銷部幽浮小組』收，答對就有機會收到本
光碟．磁片
引爆上市！
代理發行．全省獨家
第3波文化事業股份
MICRO PROSE
STRATEGY

比薩大亨

PIZZA TYCOON



吃遍全世界 全靠這一回！

來自MicroProse的策略遊戲！

這是一套真正「膾炙人口」的策略遊戲，您將利用好吃的 Pizza 征服眾人，創造屬於自己的比薩王國。

- 創立比薩連鎖店、根據當地的需求設計菜單，別讓客人失望喔！
- 製作花樣繁多的比薩，才有機會贏得『年度比薩大賞』。
- 嘗嘗當老闆的滋味：親自選定開店地點、雇用店員、市場調查、開菜單、做廣告....
- 簡易親切的滑鼠操作介面，馬上就能夠上手。

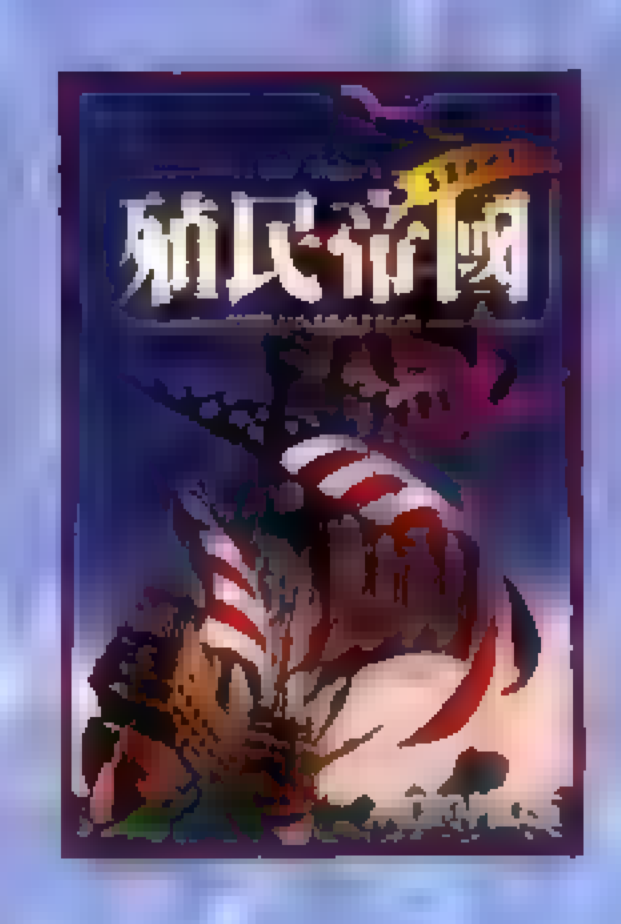
◆第三波高雄門市部暨全省電腦門市店備有展售◆

MICRO PROSE
STRATEGY

代理發行 生產製造
第3波文化事業股份有限公司

三波光

帶您進入 多 體的領域



幽浮2－深海出擊、捍衛雄鷹光碟黃金版、
比薩大亨、謀略王子、太平洋空戰、海底戰爭、
太空小英豪、魔法大帝、太空大富翁、齊柏林飛船
最新的第三波光碟產品陸續熱烈上市!

第一波高雄門市部暨全省電腦門市店及書局均售

代理發行‧生產製造

◎本廣告所提及之產品及商標名皆隸屬該公司所有

PANDA
最偉的格鬥極品
TOUGH GUY
格鬥悍將
Tough Guy are you?
激爆你的每一寸神經
熊貓軟體股份有限公司
台北市雙城街32巷1號5F

PANDA
天才寶寶大進擊
我問你答、
你很博學嗎？
你很機靈嗎？
你自認是天才寶寶嗎？
PANDA
●被蘋果K過的偉人是誰？●注音符號共有幾個？
●1000公克鐵和1公斤棉花哪個較重？
6000題
熊貓軟體股份有限公司 台北雙城街32巷1號5F TEL. 886-2-5936859 FAX 886-2-5940091

PANDA
強強滾的滾球大賽
讓你把保齡球館帶回家
熊貓爆笑系列再出擊
爆笑保齡球
注意
若笑得滿地打滾
落下巴
肚子痛
失聲...等等
恕不負責

大富翁遊戲電腦上和您歡喜再相逢
超級大富翁
我要錢
錢！誰人不愛？
但是賺錢是要有腦袋的！
股票、炒金、炒房地產．．．
樣樣都行！
在本遊戲中模擬了爾虞我詐的
商業競爭及萬丈高樓平地起的
成就感！
提供了比模擬城市當市長更
加痛快數倍的〝富翁〞一職
讓您過過癮！
賺錢要快！狠！準！否則，
看著別人坐擁豪宅華廈
乾瞪眼吧！
‧將紙上遊戲生活化的搬上螢幕！
‧最多可四位玩家共玩
‧有三種地形可選擇
‧不同土地有其經濟效應
‧現代各行各業在遊戲中都看得到！

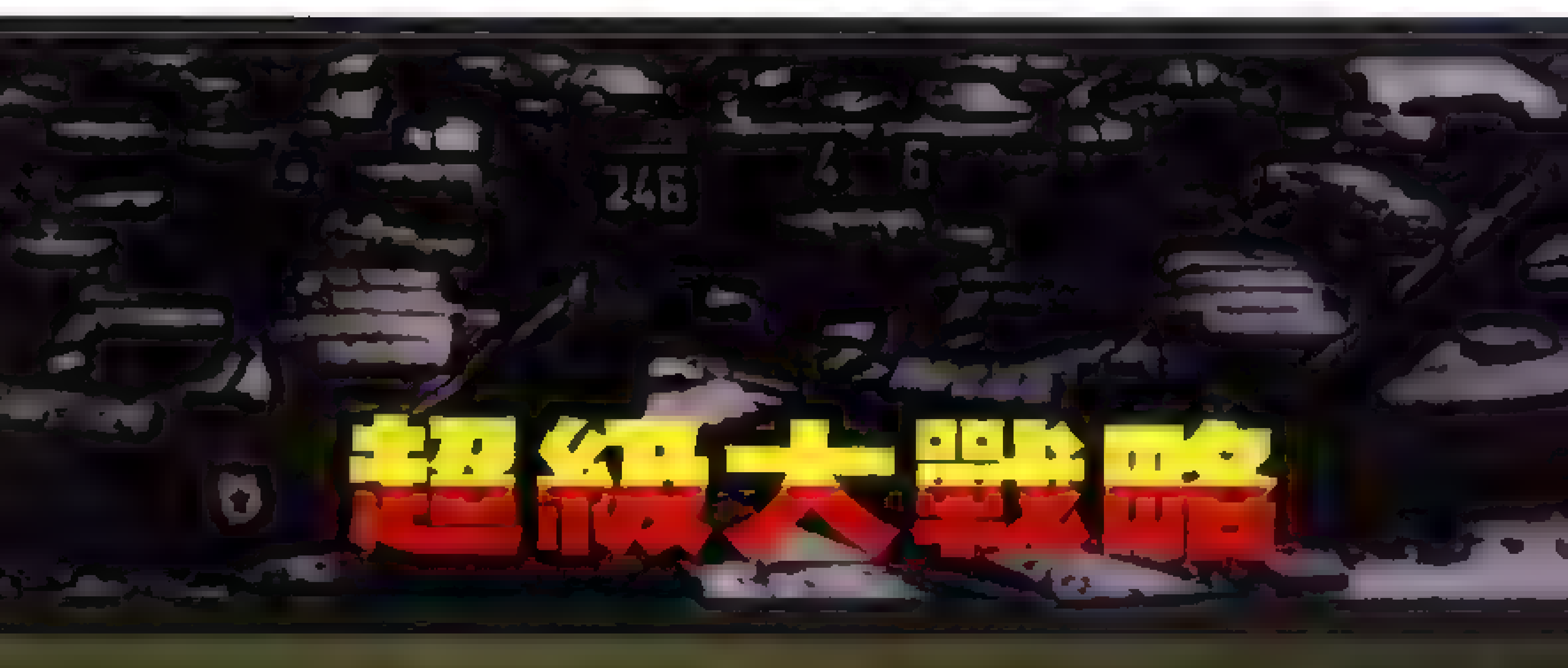
SHANGHAI:
Great Moments
上海
麻將名人賽

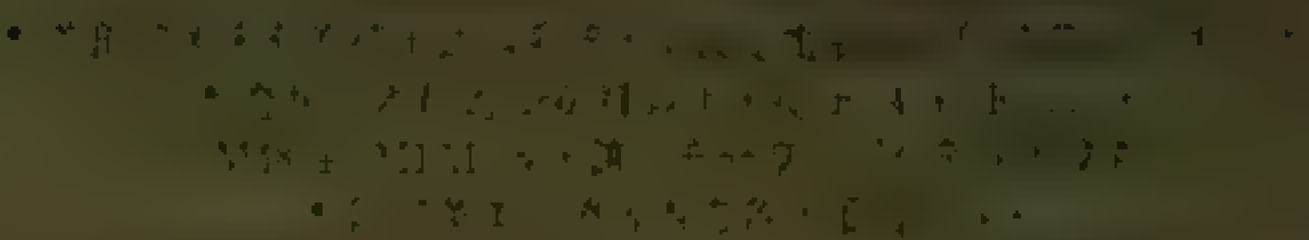
超時空戰將
CHAOS CONTROL
緊急訊息：
地球防衛中心
以最新的影像技術 (FMV/MPEG) 所完成
是值得期待的好遊戲
軟體世界
智冠科技有限公司
代理製作發行
PC CD-ROM
Philips Media

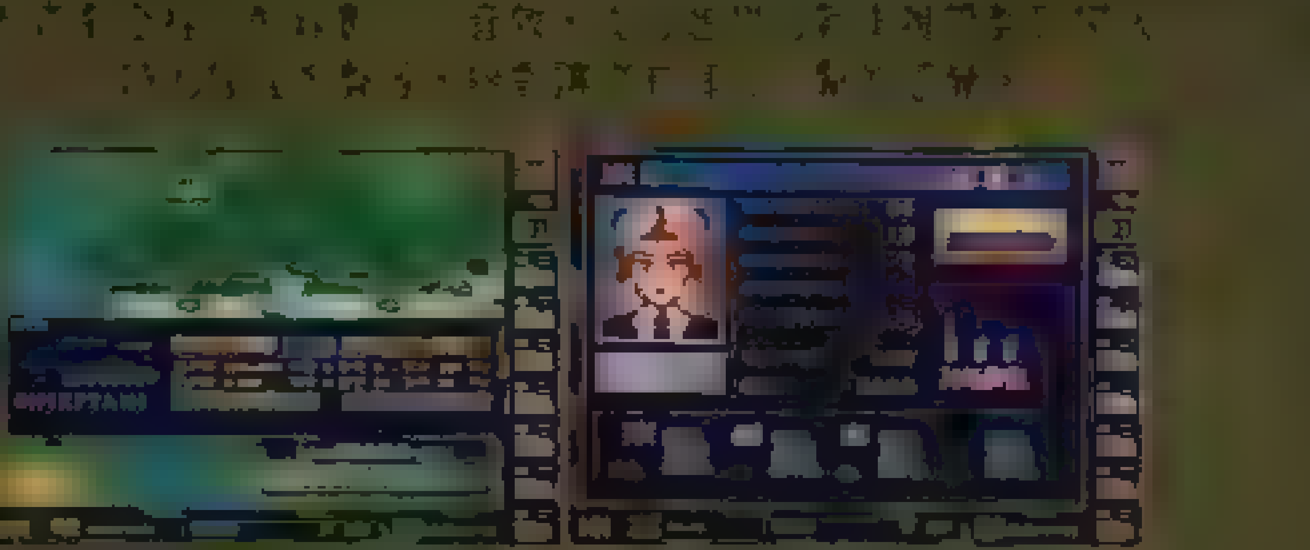
歡迎您再度回到戰火線下 指揮官!!

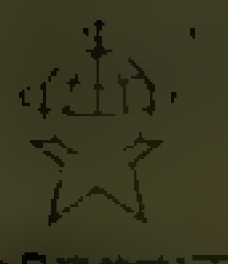
南海爭霸戰，釣魚台衝突，決戰 38 度線，第二次越戰，
台灣獨立戰 等十五場世界戰役將由您來指揮！

在這裡， 您可以指揮經國號，勇虎式等來保衛這塊屬於您我的國家 —— 中華民國．
在這裡， 您將可控制這世界上最具毀滅性的武器 —— 核子彈道飛彈．
在這裡， 您將可看到許多從未曾上過戰場的新兵器．









軟體世界
智冠科技有限公司 代理製作發行

快樂設計家

擁有快樂設計家，就可成為人人傾羨的賀卡家！

★ 可讓你輕鬆製作賀卡、標語、日曆、明信片、證明書、信紙、信封及商用卡片等。不需要任何繪圖技術也能做的很棒哦！

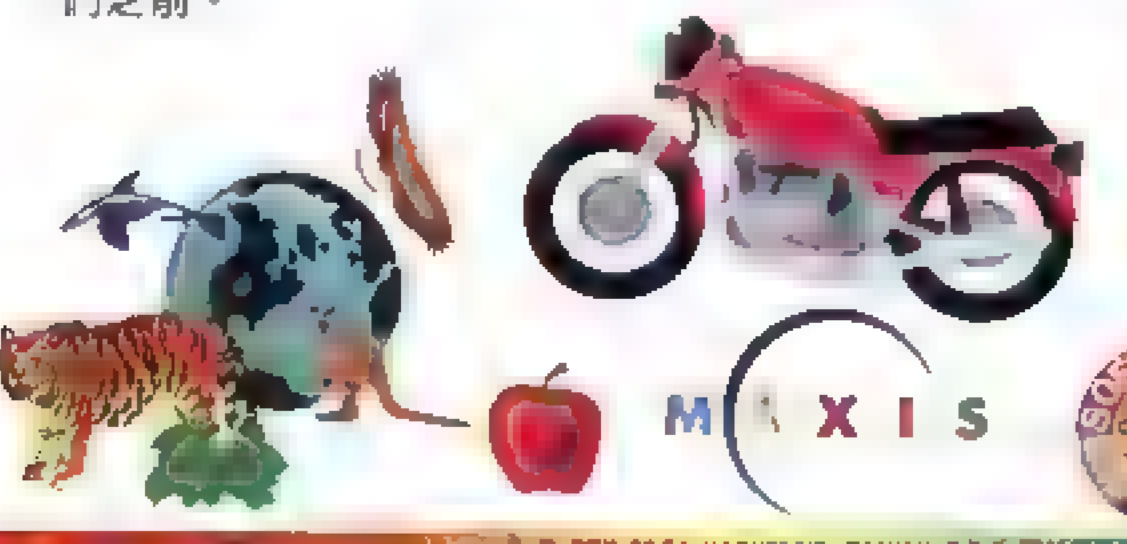
★ 超過2300種由專家設計的彩色及黑白的美麗圖案，不管你想做任何設計均可找到適當的圖片。你也可運用自己的想像力來編輯美倫美幻的圖案。

★ 使用 Graphics Grabber™ 來幫助你快速尋找需要的圖片。

★ 能輸入 The New Print Shops® 和 The Print Shop Deluxe® 繪圖軟體所產生的圖形，以及附檔名為 BMP、EPS、GIF、TIFF 和 WMF 的圖形檔。

★ 超過 100 種平滑、高解析度字型和支援 Adobe® 公司出品的 Type 1 & TrueType™ 字型。

★ 使用快速預視 (hot preview) 特色立即觀看圖形和文字的效果在你運用它們之前。



軟體世界 代理發行 SOFTWORLD

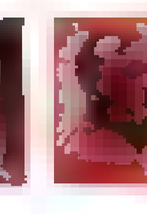
軟體世界
伯溫的腳步，
路書人間不平
探宇宙玄奧!!
伯溫傳奇
太極

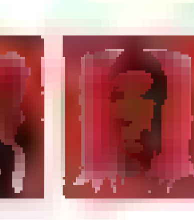
中國畫風，古意十足
大師一生，何其漂泊
乾坤挪移，計勝一籌
環環相扣，撼人心弦

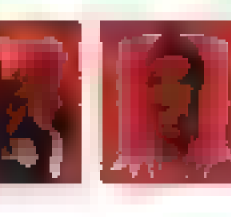
超級灌籃大賽

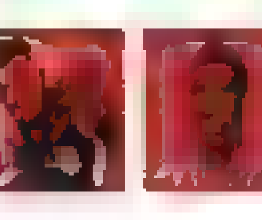
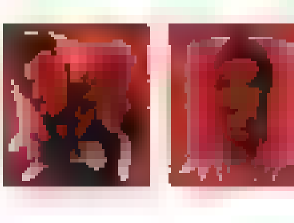
軟體世界
智冠科技有限公司
製作發行

根據消息來源指出，有一名為「超級灌籃大賽」的大風暴即將席捲籃球界，預料將會引發球迷激情抓狂！敬請各單位密切注意其往後動向發展，做好安全措施，以免釀成巨災！







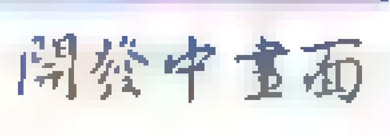
體壇快報

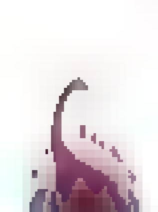
*共有六支球隊，每隊有四名球員，每名球員都有屬性特質，如何擅用每位球員的特色專長，在球賽中調度佈局，將是贏得勝利的主要關鍵。

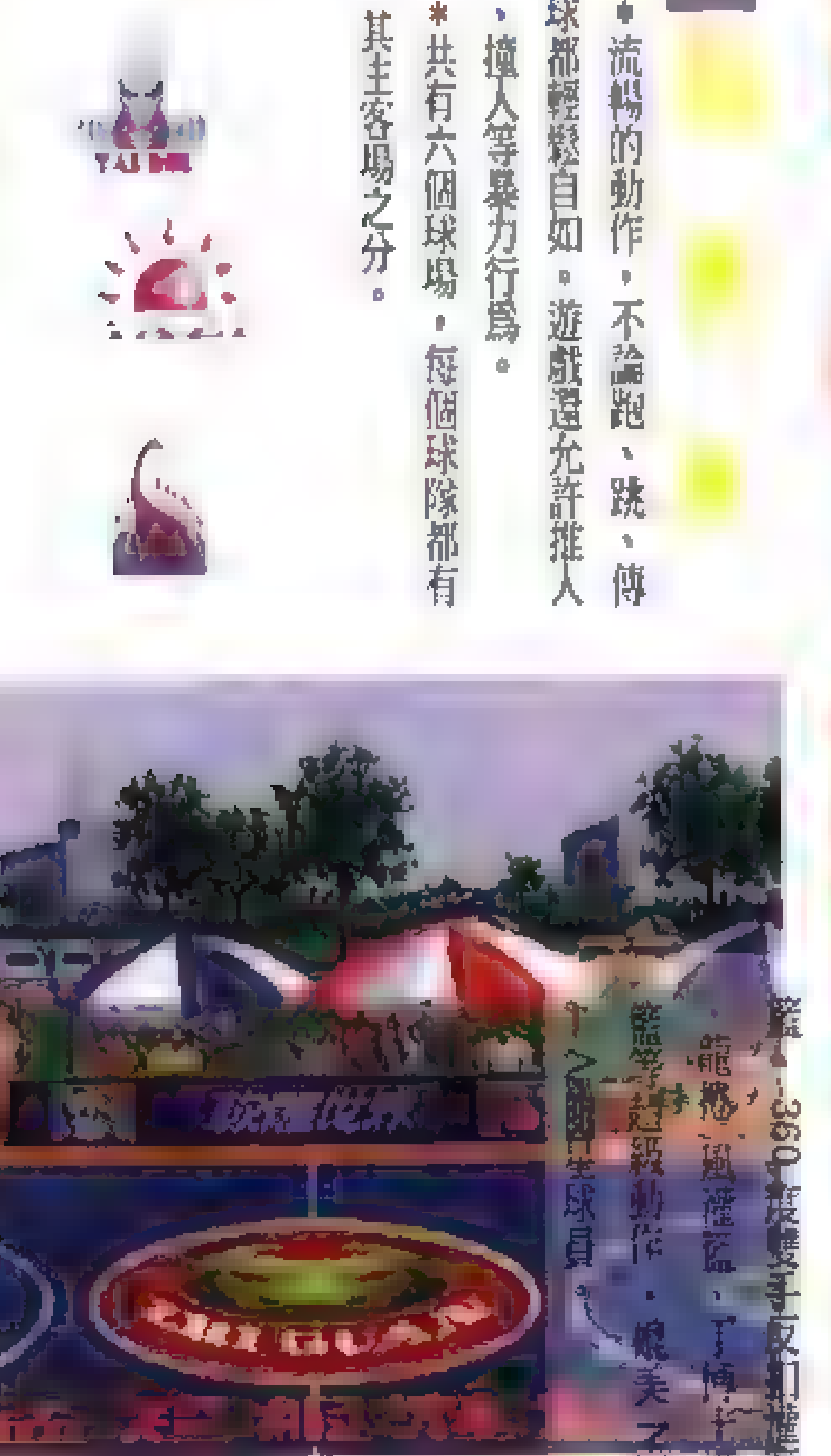
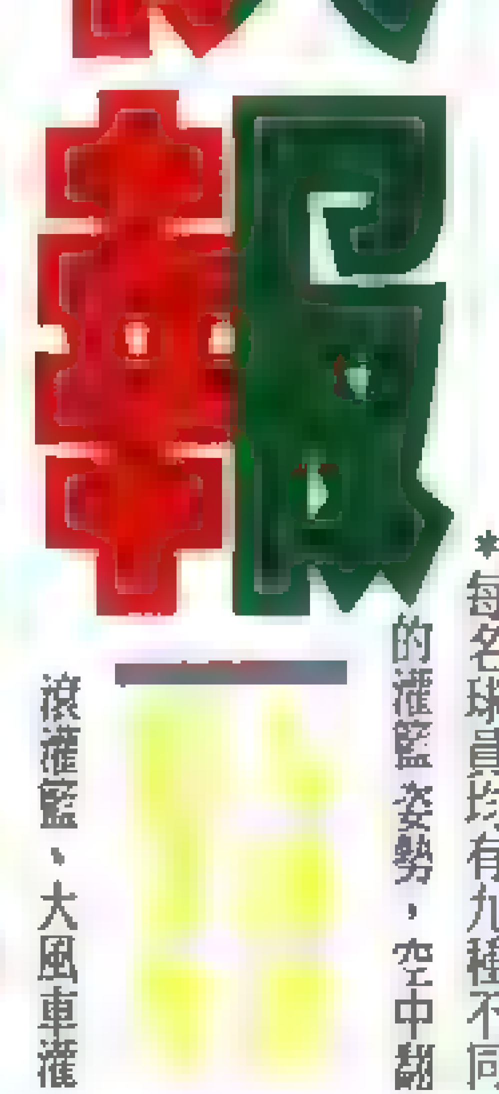
*流暢的動作，不論跑、跳、傳球都輕鬆自如。遊戲還允許推人、撞人等暴力行為。

*共有六個球場，每個球場都有其主客場之分。

*遊戲中有二對二比賽、錦標賽、三分球比賽還有練習模式。


開發中畫面



*每名球員均有九種不同的灌籃姿勢，空中翻滾灌籃、大風車灌籃、360度雙手反扣灌籃、龍捲風灌籃、丁字扣灌籃等超級動作，媲美NBA明星球員。

梭哈高手
CELEBRITY
POKER
JONATHAN FRAKES
CD-ROM
WINDOWS
軟體世界
代理製作發行

活潑亮麗的美少女們
將伴您展開一連串
幻夢般的旅程
And scanned graphics files.
action of Japanese Anime,
hand-sculpted for your PC.
But kept the software for
中文版全新上市！
熱情開發中！
強勁熱賣中！
COBRA MISSION
DRAGON KNIGHT
METAL & LACE
THE BATTLE OF THE ROBO BABES
眼鏡蛇任務
龍騎士III
機甲之夢
請至全省及香港地區電腦門市、書局指名選購，或電洽本公司，部份遊戲不適合18歲以下玩者
各式遊戲精品即將引爆上市
微波軟體
MEGATECH

unalis.

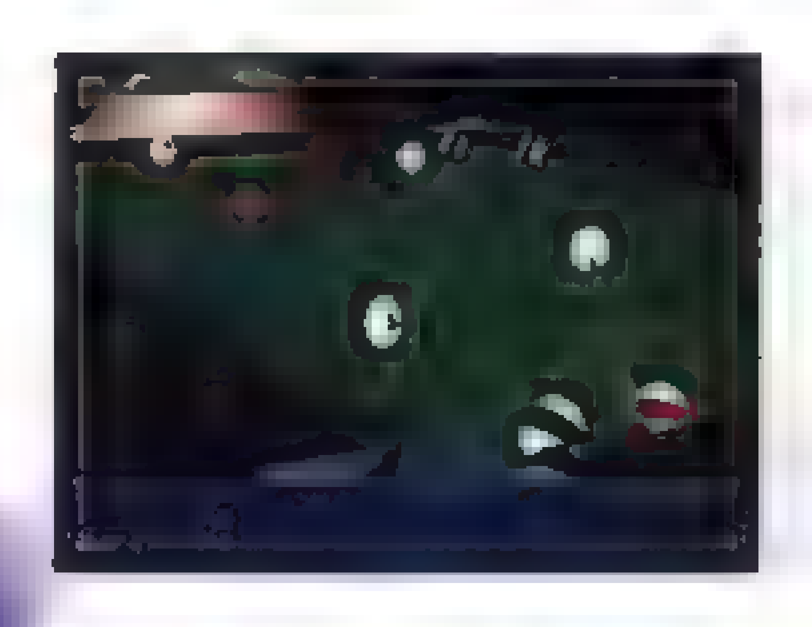
超擬真 撞球

VIRTUAL POOL™

推桿、拉桿、定桿，桿桿順手！

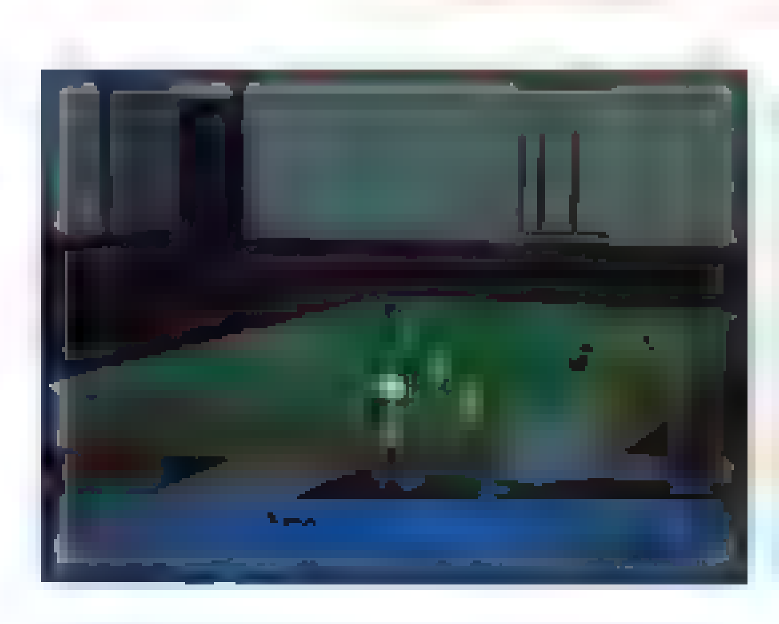
在這個遊戲裡，你可以自由地在球台邊走來走去，從各種觀點看擊球的角度，輕鬆的使用滑鼠操作，並由高手親身示範各式技巧，想成為撞球高手嗎？

Trust me, You can make it ！



榮獲六次世界斯諾克冠軍 Steve Davis 與世界排名第四 Ronnie O'Sullivan 一致推崇！

- 提供各種不同的觀看視角，真實度一流！
- 網路及魔電連線，邀大家一起同樂！
- 前世界花式撞球冠軍親自教你打撞球！



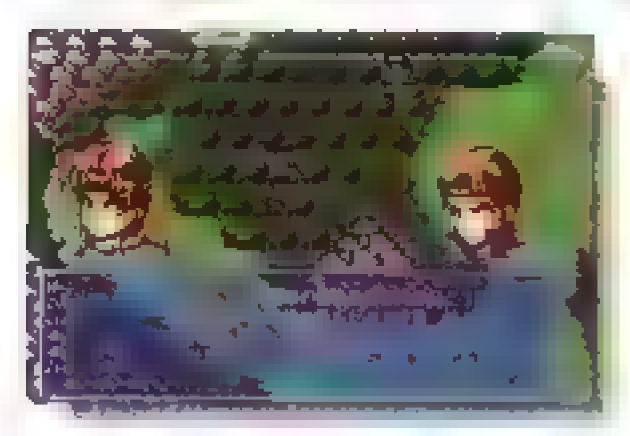
Interplay

飛行．．．是無限的！
FLIGHT
模擬飛行
UNLIMITED
A LookingGlass Technologies Production
UNALIS 松崗 CD-ROM
UNALIS 松崗電腦圖書資料股份有限公司
TEL 台北(02)704-2762 台中(04)325-7900 高雄(07)336-9837 代理發行

UNALIS

一個發生在遠古大陸的美麗傳說

當魔王再度降世，只有傳說中的勇者能收集四項封印的寶物，讓大地重歸和平！



· 史詩般壯麗情節的大型角色扮演遊戲

· 提供四大種族、六大系，十八種職業

精彩絕倫的戰鬥畫面

· 動人心弦的美妙音樂

· IBM PC版本與日本同步推出

細緻平順的捲軸，操作簡便的滑鼠介面

· 訊息全中文化

FARLAND STORY

松崗電腦圖書資料股份有限公司　TEL 台北(02)704-2762　台中(04)325-7900　高雄(07)336-9837　代理發行　TGL 株式會社授權代理

「神通萬事通電腦」

7575 64位元個人電腦

- INTEL PENTIUM架構 75MHz 處理器
- 256KB 快取記憶體
- 8MB 標準記憶體
- 5.25"、3.5"軟式磁碟機各一部
- SEAGATE ST5850A 850MB 硬碟機
- 新式PC 介面 VGA + MPEG 合一卡，附贈一片 VIDEO CD
- PC ENHANCED IDE界面
- 兩個16550緩衝型串列埠
- 一個EPP/ECP並列埠
- 四組PCI BUS
- 彩色14"低輻射非交錯環保螢幕

超值功能：

具MPEG播放及畫面截取功能！

增加多媒體配備，特價優惠中

- 4倍速光碟機
- 16位元音效卡，含1.8個Windows應用軟體
- 高級防磁喇叭，瞬間功率60W，具備耳機插孔
- 具多媒體功能光碟片

買「萬事通」任何機種 雙重大贈送！

●第一重送超值軟體！

- 中文視窗軟體CWIN3.1
  中文WORKS軟體
- 倚天中文
- 趨勢防毒軟體
- 原版MS-DOS 6.22
- 兩片光碟片－
  友善的狗 光碟節目片
  GAME POWER(二十種以上遊戲體驗版

●第二重送15項贈品！

滑鼠、滑鼠窩、滑鼠墊、磁片整理盒、護目鏡、防塵套、5.25"清潔片、3.5"清潔片、七孔電源插座、電腦墊、MS-DOS中文使用手冊、WINDOWS 3.1中文入門指南、WORKS中文使用手冊、趨勢防毒軟體手冊、倚天中文使用手冊。

MiTAC WORLD

[illegible]	[illegible]	光復路	(03)4?0756
[illegible]	[illegible]	[illegible]	(039)326832
[illegible]	[illegible]	[illegible]	(039)564755
[illegible]	[illegible]	中山路	(039)962308
[illegible]	[illegible]	中山路	(038)356357
	[illegible]	中山路	(038)329[illegible]
[illegible]	[illegible]	中正路	(089)[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	(04)2012824
	[illegible]	北平路	(04)2932371
	[illegible]	[illegible]	(04)3228890
	[illegible]	[illegible]	(04)6252911
	[illegible]	[illegible]	(04)6321525
[illegible]	[illegible]	[illegible]	(048)870756
[illegible]	[illegible]	[illegible]	(04)4810547
[illegible]	[illegible]	中正路	(05)5351[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	(05)2298229
台南	[illegible]	[illegible]	(06)2219050
[illegible]	[illegible]	[illegible]	(06)2743312
[illegible]	[illegible]	[illegible]	(06)6351515
[illegible]	[illegible]	[illegible]	(07)3355038
[illegible]	[illegible]	[illegible]	(07)7220057
[illegible]	[illegible]	[illegible]	(07)3923926
[illegible]	[illegible]	[illegible]	(07)3222438
[illegible]	[illegible]	[illegible]	(07)5877312
[illegible]	[illegible]	中正路	(08)7336005
[illegible]	[illegible]	[illegible]	(08)7229589
[illegible]	[illegible]	[illegible]	(08)7761792
[illegible]	[illegible]	[illegible]	(06)9276537
金門	[illegible]	[illegible]	(0823)28731

95年NBA 美國職籃大賽

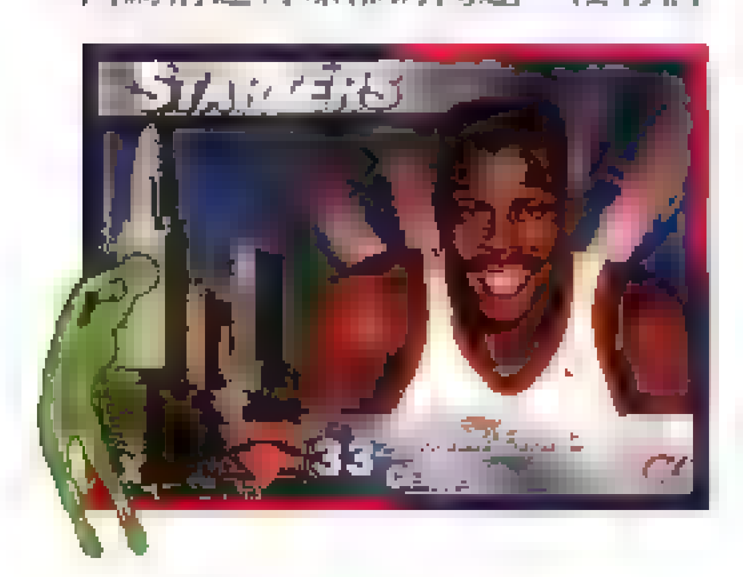
出版公司／憶弘

本文作者／Crazy John

95年NBA職業籃球總冠軍戰落幕了，休士頓火箭隊以四比零的懸殊比數，擊垮勁敵魔術隊。看過許多場懸疑緊湊、令人喘不過氣來的季後賽以及冠軍戰，大家是不是仍意猶未竟，沈醉在球員的汗水與觀眾的嘶吼裡？更甚者，還想親自下場，扮演球場上馳騁的英雄，灌籃得分猶如探囊取物？NBA 95 Live是你圓夢的大好機會。

剛進入遊戲，就被它華麗的畫面所震攝。片頭一段精彩球賽片段的剪輯，讓筆者消沈已久的熱情再度活躍起來。

拜光碟大容量之賜，遊戲中的過場畫面非常豐富，每個選單都有屬於自己的背景圖，不同的球隊，也會有不同的畫面出現。除去那些買不到肖像權的人，每位球員都有一大一小的特寫畫面，察看球員的資料時，就會出現屬於他的特寫。犯規時，能看到小張的特寫顯示在畫面上，選單場MVP時，就會見到大張的特寫出現。可惜一些明星球員，如Michael Jordan、Charles Barkley、David Robinson，因為前述肖像權的問題，沒有個人特寫。



球場上球員動作豐富，花招之多，令人眼花撩亂、目不暇給。在不同角度、不同位置出手，就會有不同的動作出現。要用哪種招式出手由電腦幫你決定，通常是根據球員特性（小個子球員較常上籃、中鋒比較喜歡灌籃）和出手的位置角度而定。有時候還會出現「空中旋轉1又1/2圈大灌籃」、「罰球線飛身扣籃」呢！不過愈花俏的招式，失誤的機率就愈大，還是少用為妙。

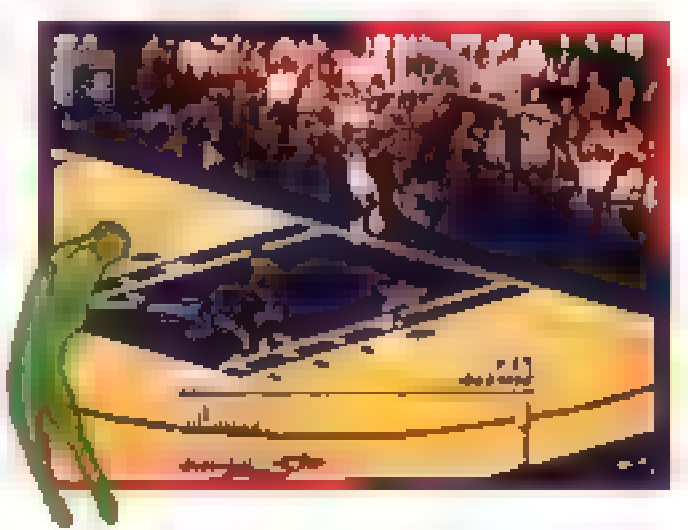
遊戲裡畫面的解析度共有兩種，在過場畫面、選單畫面、記錄畫面下，是640x480高解析度模式，在球賽進行時，則是320x200解析度較低的模式。你也可以把球賽切入高解析度模式下進行，不過你的機器得要撐得住才行，而且這樣球員就會變得好小，不太好掌握精確的走位動作，唯一的好處是你可以縱覽全局，在防守時比較佔優勢。

音樂和音效部份是筆者最深切的痛，倒不是因為做的不好，而是它不支援筆者的PAS 16，害我望著華麗的遊戲畫面卻獨缺音效，最後只好忍痛讓出心愛的PAS 16，換張原廠的 Sound Blaster 16回來，才能聽見它動人的音效。

若撇開硬體支援上的問題，NBA 音效做得相當好。舉凡遊戲的過場語音、遊戲進行時的音效和音樂，都有水準以上的演出，與遊戲畫面搭配，相互輝映。

球場上最常聽見的，就是觀眾的鼓譟聲。比起真實球場上的觀眾，NBA 裡面觀眾熱情的程度可是絲毫不遜色，吼叫聲會隨著氣氛高低而有不同的反應，當主場隊伍有精彩演出時，觀眾是毫不保留的叫好，發生失誤時，也會發出嘆息聲。如果是客隊有犯規的小動作（推擠、衝撞主場球隊隊員，架拐子…），就會聽見觀眾席上噓聲四起。偶而，戰況激烈時，還會傳來助興的音樂，讓球場為之沸騰！

唯一比較可惜的是，球賽進行時少了播報員精彩的聲音演出，少了點真實球賽熱烈的感覺。不過話說回來，籃球比賽的戰況瞬息萬變，播報原本就是件十分吃力的工作，硬要電腦來模擬，恐怕是吃力不討好，所以我們也不好太苛責。

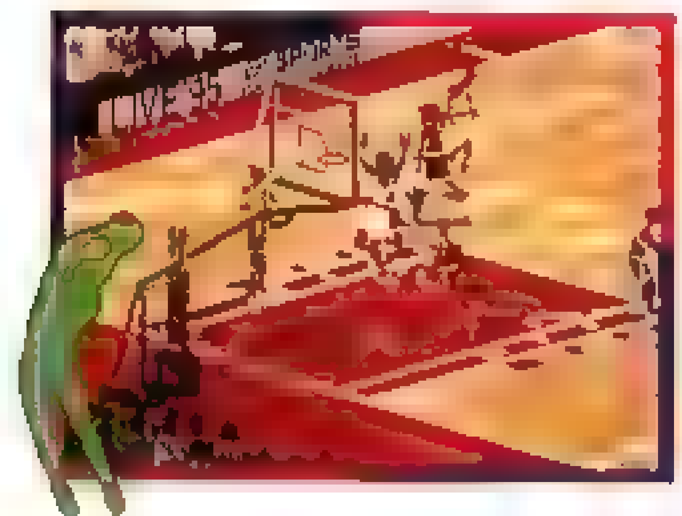


關於遊戲操作方面，基本上設計得相當簡單而方便，玩家只要記得上下左右、傳球、投籃、Turbo就可以了，不需要什麼大腦。最好用的操作設備應該是Game Pad，容易上手、控制精確、成本低廉。有一些動作需要兩個按鍵同時按（例如跳躍傳球，先按住投籃不放，再按傳球鍵），所以使用鍵盤的玩家在設定按鍵時，小心不要設定到會互相衝突的按鍵。

電腦允許四個人同時下場打球，兩個人用搖桿、一個用鍵盤、一個用滑鼠。你可以自由選擇要二對二、一對三（其他人由電腦控制）或是四人同心協力打電腦，四個人打電腦的下場通常是「慘敗」，一個人尚且打不住對手，更何況是四個人。

NBA 95的人工智慧做的相當不錯，在難度最高的情況下，電腦除會攻人還偶而能從筆者手中搶到便宜。說真的，電腦找空檔的功夫不是蓋的，只要玩家看丟某位強力球員，十之八九就會被電腦空手上（灌）籃得分，所

以看守電腦千萬大意不得，不然，就把重要人物交給電腦守可能還安全些。



作弊的情況不常出現，只要球隊演出正常，一般來說，電腦與玩家操作的隊伍命中率差不多，甚至玩家操作的命中率還會高些。只是，在重要關頭時，電腦射手的命中率，就硬是比玩家操縱的球員高，筆者寧可相信這是因為電腦站的角度和出手時機比較好，所以命中率高。不過當比賽快結束，而兩隊比分相差不多時，電腦的兩記三分長射可會把你給氣壞的。

不過電腦的人工智慧仍有相當的缺陷：在電腦落後玩家超過十分時，就開始猛飆三分球，結果通常是比數愈差愈遠（如果你守得住電腦的射手）。也就是說，只要你能把比數拉開，大概就穩操勝卷。不過，偶而也會有例外的時候，如果電腦的射手威力太強，那就有可能演出大逆轉。例如有一次筆者和鳳凰城太陽對戰，到了第四節，筆者已經領先十分，眼看勝利在望，沒想到 Kevin Johnson 竟然連續飆了三個三分球和一個兩分球，一分鐘之內追回十一分，煮熟的鴨子就這麼給飛了！所幸電腦發飆的機會不高，要不然有我們苦頭吃了。

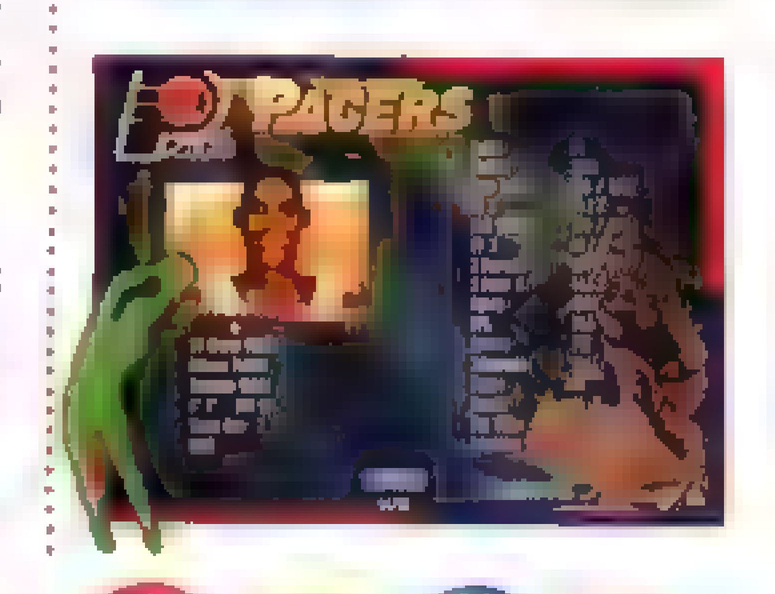
在比賽時，你可以更換球隊進攻或防守的戰術，不過滿麻煩的，你得先按下 ESC 進入選單畫面，選擇 Strategy ，才能更換戰術，所以通常是交由電腦自動選擇適合的戰術，玩家只要負責操作就好，不過這樣一來就沒辦法靈活的交替運用戰術，滿可惜的。遊戲手冊上有說明該如何運用戰術進攻，可是筆者個人的感覺是，頗難運用，所以戰術說明這部份各位看看就算，不要太死板的依照戰術打。

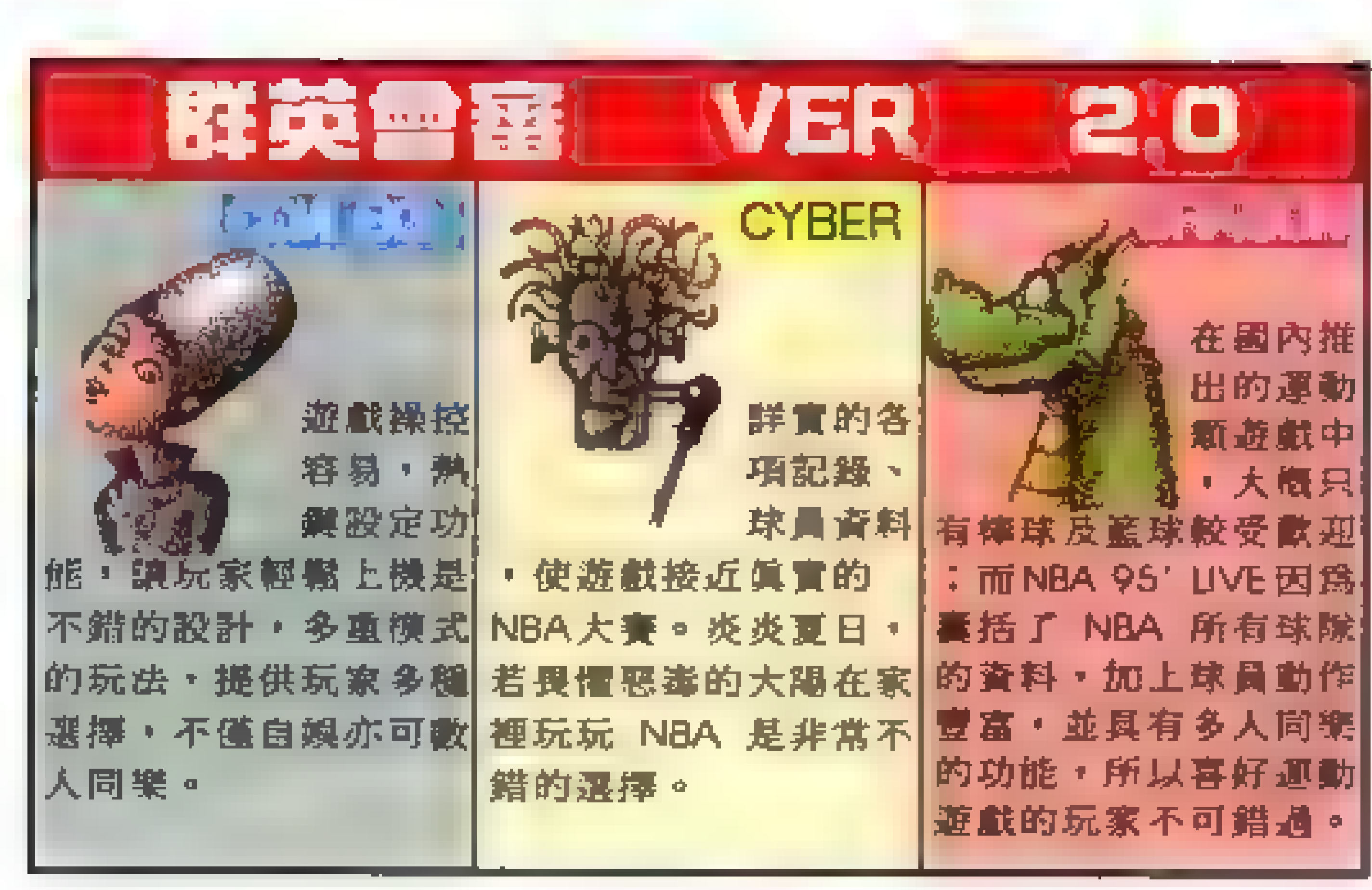
另外，電腦攻守的模式相當固定，攻擊時，通常由後衛帶球，往禁區傳，沒機會再傳出來，就這樣往裡傳球，等到有空檔就出手。玩家只要盯緊對手，應該就能阻止電腦輕鬆的得分，不過要盯緊電腦也不是件容易的事。防守時，只要玩家將球帶到禁區內，馬上就會有兩、三個人前來包抄，兩個人守你其他人就會有空檔，看準時機，把球傳給沒人看守的隊員，就能輕鬆得分。只要抓住電腦的弱點，打贏電腦仍是輕而易舉的。

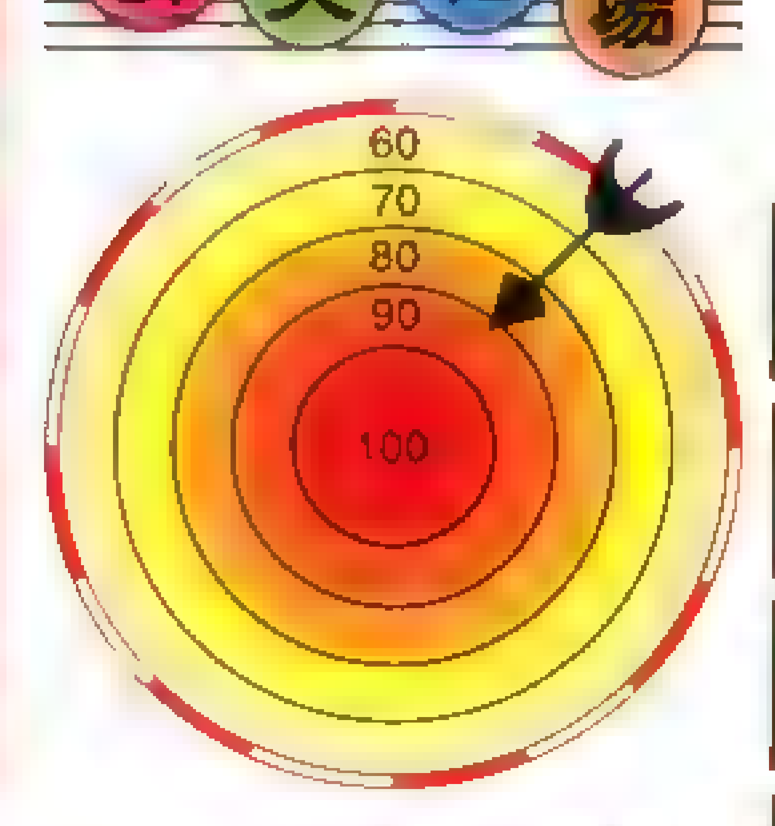
除了正規的對戰比賽之外，電腦也能模擬一般的例行賽，你可以扮演教練、經理，與其他隊伍交換球員，培養你心目中最強的夢幻球隊，打遍天下無敵手……。比起真槍實彈的對戰，這些部份顯得有些枯燥， EA 似乎也沒有將遊戲重心擺在這裡，許多精細的功能都被省略了。或許這裡還有一些連筆者都未曾發覺的「奧秘」，就留待有興趣的玩家深入探索了。

EA 曾經在其他的遊樂器（超級任天堂、SEGA ）上推出相同的遊戲，那些遊樂器上的版本和電腦版本，誰的表現比較好呢？以筆者個人的觀點，我覺得電腦版做的比較好。電腦儲存媒介（光碟片）容量是遊樂器上的數十倍大，畫面、音效和人物的動作自然精細許多。電腦版在許多模擬參數的設定上也做的較為真實，例如球員有一定的防守和卡位範圍，其他人不容易趁隙而入，球員犯規的判斷也正確多了。當然，兩者最大的不同，就是電腦版球員和聯盟的資料都是最新的。

最近市場上值得一玩的好遊戲愈來愈少了，在眾家遊戲乏善可陳的情況下， NBA 95 一枝獨秀。 NBA 95 是筆者見過做的最棒的籃球遊戲，熱愛遊戲與籃球運動的玩家，一定不能錯過。







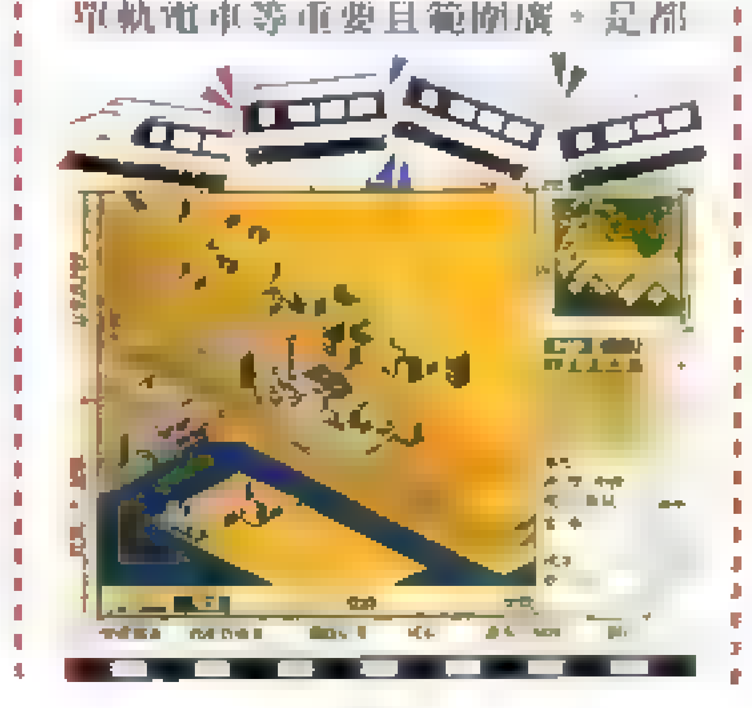
A列車4

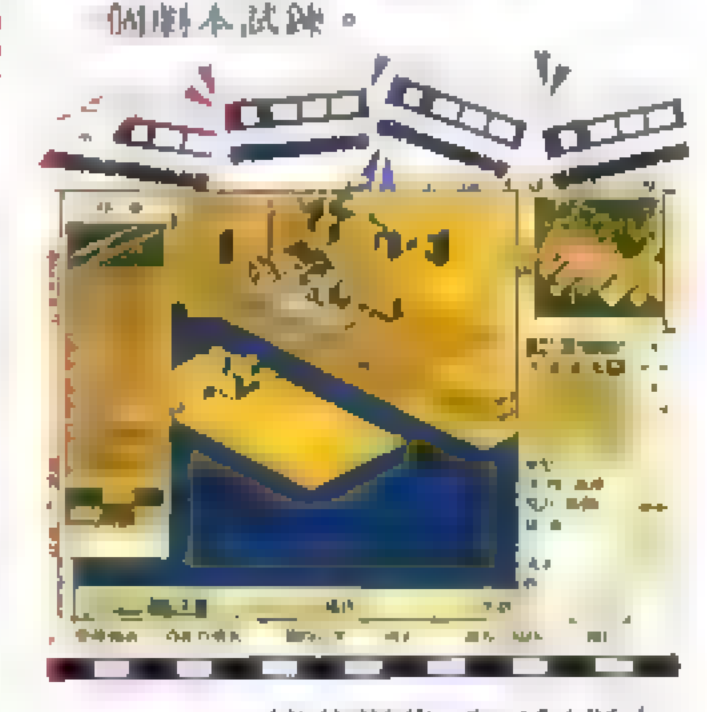
●出版公司／第三波

本文作者／Mizuno

A列車4（以下簡稱A4）是一個跟運輸大亨極爲相像的交通經營策略遊戲，遊戲最主要的範疇爲火車與列車的規劃與發展。除此之外，A4還在遊戲中加入了關係企業一項，其中包括了工廠、出租大樓、住宅等企業使都市的發展健全及增加居民的就業機會；另外還有股票市場，玩家可以拿著公司的資金過過炒作股票的癮。遊戲中玩家得利用有限的資金，使公司在發展都市中獲得利益，而公司的經營重點和現實是一樣的，應著重於如何減少成本而增加利潤，這個遊戲提供給一些幻想要闖一番事業的玩家一個空間，去發揮自己的雄心大志，想當大老板？先玩玩這個吧！

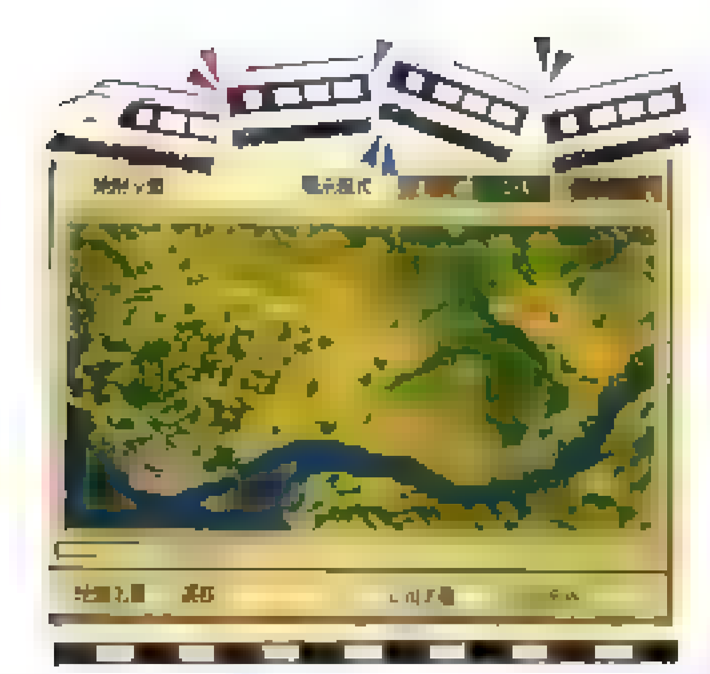
由於作者爲了讓這遊戲更多采多姿，在遊戲中加了許多參數，使遊戲更趨近現實化。玩家在設置好道路與公車站後，還得自己設定公車時刻表，這可不是件簡單的事情，因爲在遊戲中的道路只有一線道，如果整個都市只有一輛公車在跑的話那就沒事，假如你有好幾輛車同時在同個區域裡兜，而你的時刻表又設定不良的話，那肯定會使你抓狂，因爲如果塞車的話，公車司機們並不會自行轉向，而就卡死在那兒，玩家得自己利用指令將它們抓到合適的地方，但這只是治標不治本的方法，真正重要的，還是得擁有一套流暢的時刻表以其獲得利益，否則老讓車子在半路上塞得不可開交，身爲總經理的你，就準備到街上去喝西北風吧！在列車方面，玩家甚至可以將軌道"種"到地下好幾層去，常批評我國地鐵的玩家，可以自行設計看看，是否地鐵真的那麼簡單。由於在地面下的工程，如軌道、道路建設、車站與公車站等費用，都比在地面上的工程要來得高，所以除非實在是地面上已開發到某程度的擁擠，否則儘量不要往地下去發展。遊戲中還有所謂的大計畫與超級計畫供玩家實行，大計畫如機場、港口及單軌電車等重要且範圍廣，是都市發展不可或缺的建設。另外如新幹線、磁浮電車等是向國家事業的挑戰，推展這些計畫需要豐富的資金；但真正需要的，是耐得住長期計劃的健全之財務系統。因爲遊戲頗爲複雜，故作者特別設計了一個「練習用簡易計畫」供初試身手的玩家暖暖身。在該地圖中已有發展的都市，公司的盈餘也很高，所以即使亂玩也很難破產的。在這個劇本中玩家不能操作公車營運與大規模的計畫，玩家應先在這個劇本中熟練整個遊戲的操作重點，再進入下個劇本試鍊。





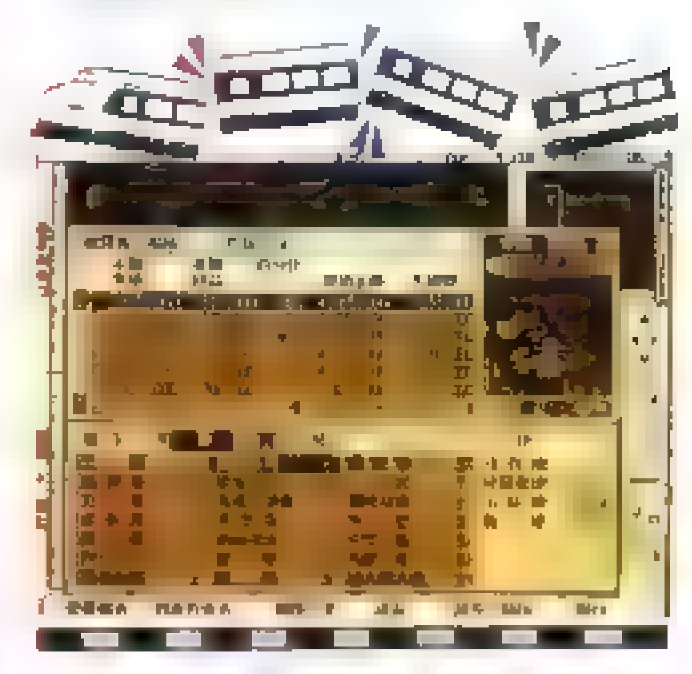
A4總共提供了四個劇本供玩家選擇，每個劇本都有其地理特性及都市發展背景。如地圖一中有兩個都市被運河相隔，所以要想辦法提供這兩個都市的聯絡管道。在地圖三中大部份都是由山地所構成，這時玩家的高架軌道鋪設技術可受到考驗囉！地圖四則爲對已開發都市的再開發，玩家得發揮剝削的精神，對都市中所剩無幾的資源好好的利用。

玩過運輸大亨的玩家再來玩

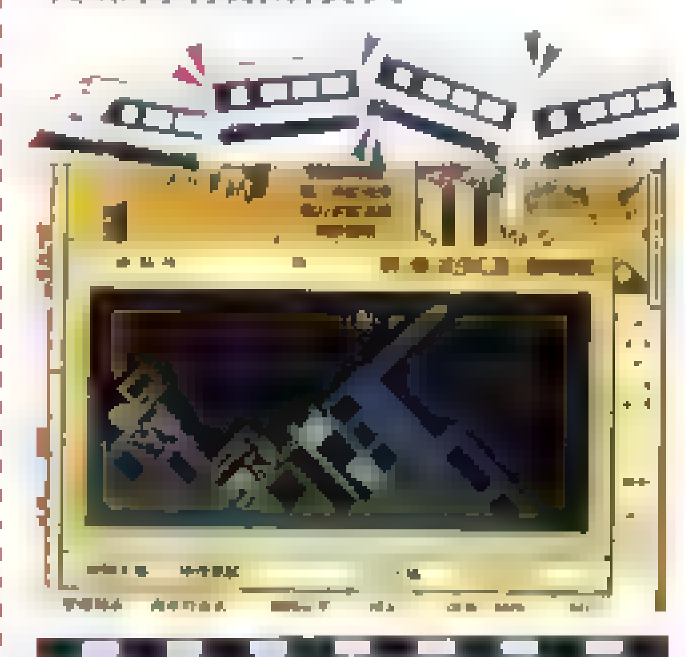


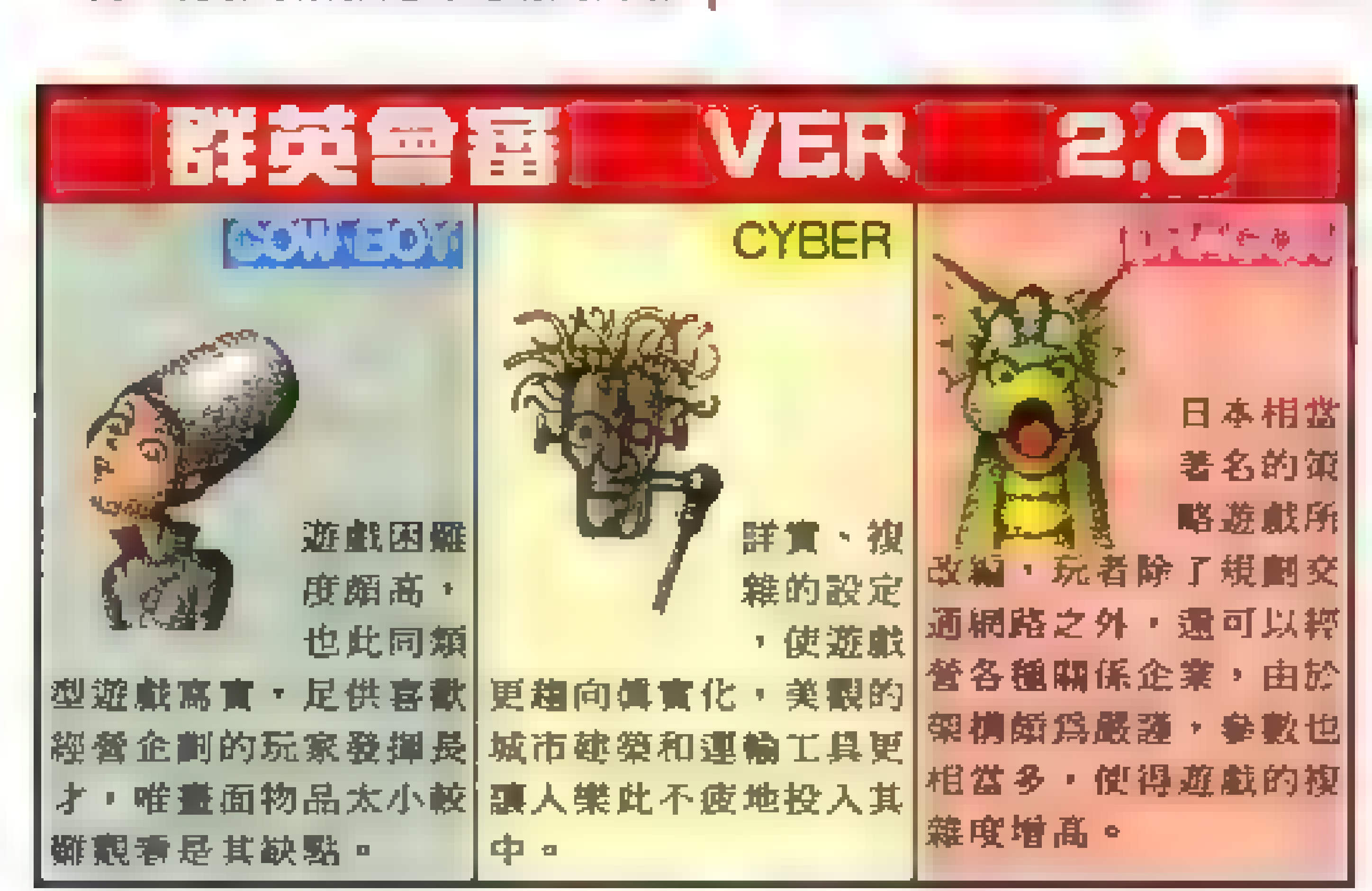
本遊戲的話，一定會大呼受不了。因為A4畫面中的物件實在是太小了，看久了一定會眼花的。如果說高樓大廈建了起來，那麼在大廈後面的道路就看不見了；如果公車又剛好卡在那裡的話，玩家得用猜的，到底在那一條的後面？雖然運輸大亨也會有公車被高樓擋住的情形，但因為其道路為雙線道不會有卡死的情況，故即使看不見也沒關係。在畫面方面若和運輸大亨比較起來，由於A4的物件太小實在是看起來不舒適，所以筆者還是認為前者的物件較為美觀，但在形式上由於A4可以讓玩家擁有關係企業，如出租大樓、公園、百貨公司、旅舘等等物件高達二三十種，故在形式上A4較為多樣化。另外一些超級計劃如新幹線及子彈列車等，都是運輸大亨所沒有的。遊戲中還有股票市場，玩家可以帶著公司的資金進場操作，通常在剛開始時股票的價錢普遍都很低，玩家可以在此時先購入大量的股票，待股票大漲後賣出賺一筆錢。別擔心股票下跌的問題，一定會虧的！股票市場只是這遊戲點綴的賣點罷了，對遊戲而言並沒有太大的意義。

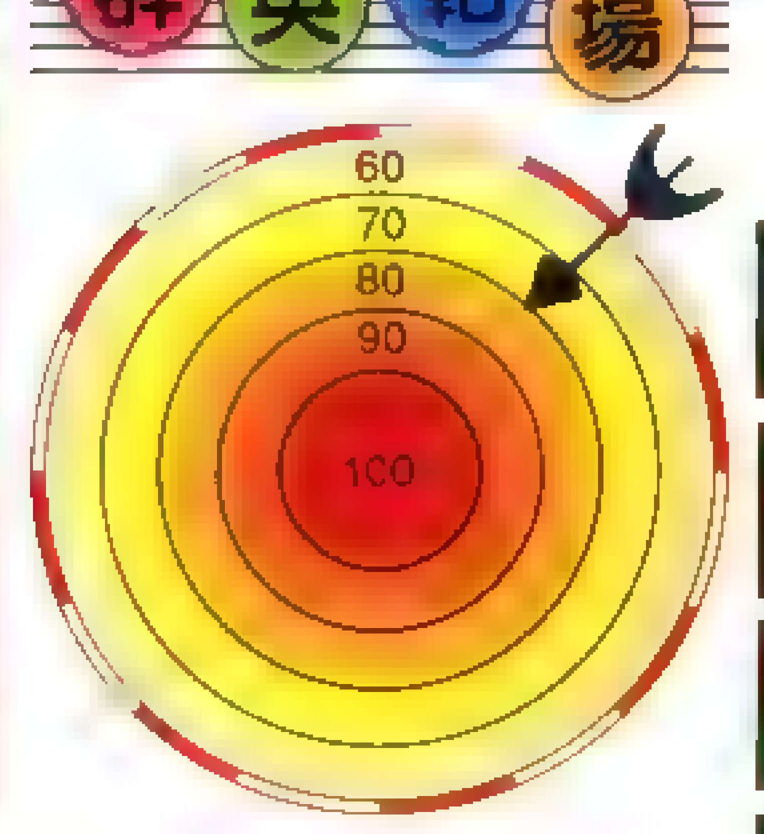
操作方面玩家無法以鍵盤進行遊戲，滑鼠可是本遊戲的必需品，儘管如此，由於本遊戲複雜度很高，遊戲並不容易上手，建議玩家最好將說明書仔細的閱讀一遍再開始玩，否則可會像筆者那樣，一進入畫面就傻了眼，根本不知道該從何處開始著手進行遊戲。一般而言，遊戲剛開始時，玩家應著重於道路與軌道的規劃，待道路與軌道鋪設完善後，這時可在規劃後的道路旁開始建設商業大樓、住宅大樓及工業區，以增加都市的人口及經濟能力。別擔心工廠的污染問題，在這遊戲中是不考慮工廠的污染效應的。另外A4還提供了畫面擷取功能，可以把精彩畫面存檔，再SHOW給好朋友看，這也算是一種成就感的保留吧？

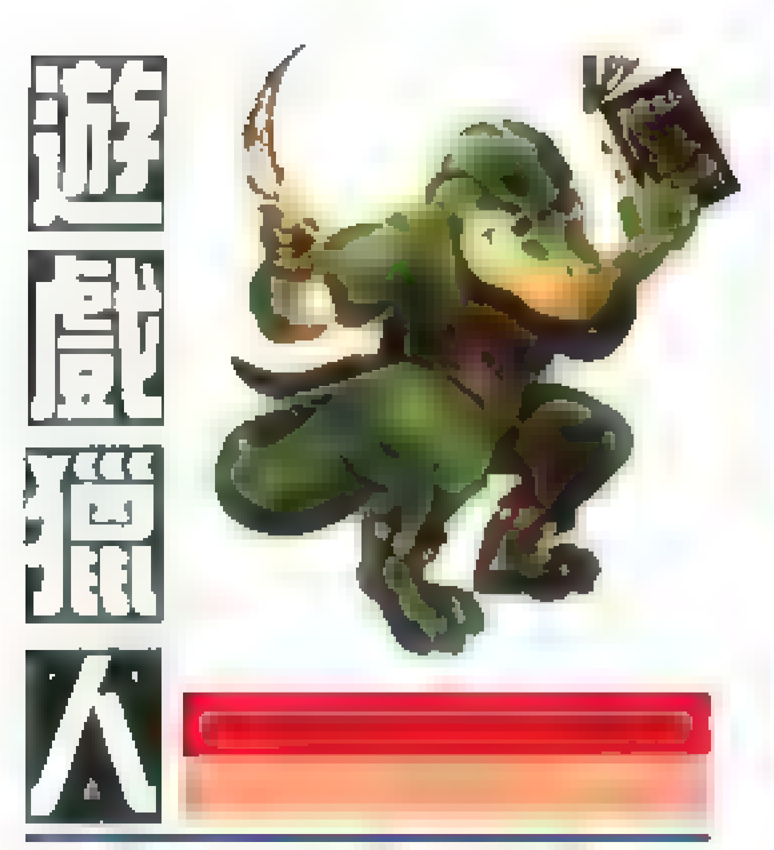


A4跟以往的一些交通策略型遊戲比起來更為寫實，遊戲的參數更多了，雖然操縱起來相對複雜度提高許多，對於一些喜愛交通策略類型遊戲的玩家而言，這個遊戲的上市可能是一則福音。但若對於只是想想玩玩遊戲，度個無聊的週末的玩家而言，可能就不是那樣了。因為這個遊戲是玩真的，若是對於這類遊戲並沒有一定程度功力的玩家們，勸你們還是別玩了，因為這遊戲複雜得有點欺負人。









出版公司／光譜

本文作者／米克

歡樂幸福人

快樂玩一回，幸運過一生

還記得小時候玩過的紙上遊戲「幸福人」嗎？（請花音清楚一點，千萬別唸成「性無能」了！繼「大富翁」、「非洲尋寶」之後，這個受歡迎的紙上遊戲也被光譜公司移植到 PC 上，改名為《歡樂幸福人》了；至於玩法嘛，也大致和紙盤的一樣。玩家在一定的總分下，設定自己要求追的財富、名聲、快樂及學識的值，先達成目標的人就是勝利者。拜電腦的大容量之賜，《歡樂幸福人》也加入了更多的職業、場景和事件，立體造形的建築物在視覺上的效果也遠勝過紙盤的。

遊戲的進行方式可分為「晉級模式」和「休閒模式」兩種。「休閒模式共有三個地圖，由小到大分別為「新鮮人生」、「遊戲人生」及「奮鬥人生」；可以多人同玩，也可選擇和電腦較量。「晉級模式」則是由「休閒模式」的三張地圖所組成，每挑戰一個地圖成功，才可前往下一個地圖，而且只能單打。

現在的「幸福人」有一項規則：在一般的方格內，如果兩個人停留在同一方格，則原先的佔有人將被「擠」到公園坐板凳。筆者記得小時候（十幾年前）玩的「幸福人」好像沒有這種規定，但是《歡樂幸福人》有採用此一規則。這種規定可以增加遊戲趣味性，但是地圖太小時就不妙了；像筆者玩「晉級模式」的第一個地圖時，由於有三個對手，所以常常被擠到公園坐板凳。要從公園出來得要擲到雙數點的點數，聽起來好像滿簡單的（二分之一的機會？），擲起來可是有點難；筆者當初看電腦連續擲了四次都是奇數點，覺得它實在很肉腳，沒想到自己被擠到公園後，連擲了六次都是奇數！從此每次玩到小地圖，筆者都只能祈禱自己是最後一個，這樣就可以擠人而不被擠，追著電腦到處跑。

「幸福人」最吸引人的地方，莫過於眾多的職業可以選擇，還有各個稀奇古怪的事件引人發噱；在這方面，《歡樂幸福人》可以說是青出於藍。像職業種類方面，除了紙盤上的大致都有外，還加入了研究所、博士班等進修管道，在大學的地圖中還有醫生、律師、建築師及教師等專門的職業。在紙盤中，如果要從事太空探險或開礦這些職業，除非大學是唸相關科系，否則要支付驚人的入門費，《歡樂幸福人》則提供了玩家另兩種的選擇－接受職業訓練或是考執照。

由於顧及到地圖的大小，所以遊戲並沒有把每一項職業的事件清楚地寫在地圖上，而是利用

象徵性的符號來代表方格的內容，玩家可以利用滑鼠直接點取方格來讀出其中的內容。提到這一點不由得要稱讚一下設計小組，從建築物的說明、人物的狀況到地圖全覽，都設計得非常用心，線上輔助說明詳細到不用看說明書也可以玩，這在國內遊戲中並不多見。

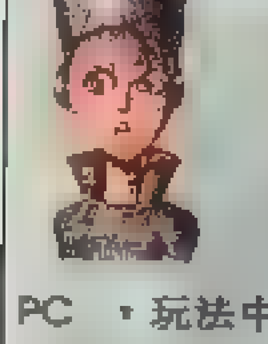
在畫面方面，《歡樂幸福人》採用640×480、256色的顯示模式。建築物方面則是和《卡耐雞的人生指南》一樣，採用3D的造形；雖然這一次的建築物比較好看，但是某些似乎是由3DS之類的軟體做的，看起來有點「抽象」，不看輔助說明還不知道那是什麼。另外，在突發事件的圖形繪製上，大部份都滿精細且頗具笑果；筆者個人認為本遊戲的美工表現可能是光譜的遊戲中最好的一個。

雖然本遊戲在各方面的表現都相當不錯，但是可惜的是太過

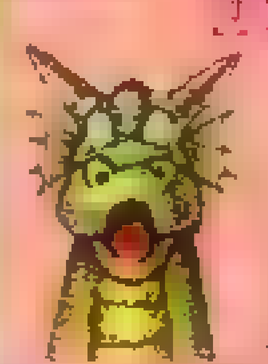
注重益智而缺乏策略性，無法像《卡耐雞的人生指南》一樣，讓人有多次挑戰的慾望，由於在遊戲中賺錢很容易（如果真實的世界也是如此就好了），所以玩家要快速破關，就要把金錢的值設定得高一點，然後多朝能夠加薪的職業邁進，一旦薪級提升到萬元以上後，要達成人生目標就不遠了；不過這樣的玩法也會使你失去很多的樂趣，或許對一個益智遊戲苛求策略性有點不合理，但是筆者實在非常希望這個遊戲能有更多的策略性。

在遊戲進行中筆者也曾遇到個 BUG ：當玩家將電腦對手陷害進醫院後，他必須要擲到八以下的點數才能出院，但是有時候電腦竟然只用一顆骰子擲（這樣一定會小於八了吧？），然後直接經過發薪處領錢，再停在由發薪日數起他擲的數目的方格；不過還好這種情形不常發生，而且對遊戲的進行影響不大。

其實像這樣的益智遊戲最好是三五好友一同較勁會比較好玩，也比較不易玩膩。放暑假了，不妨找幾個好朋友或兄弟姐妹起來角鬥吧！家裡有小孩的家長不妨買一套回去親子同樂吧！

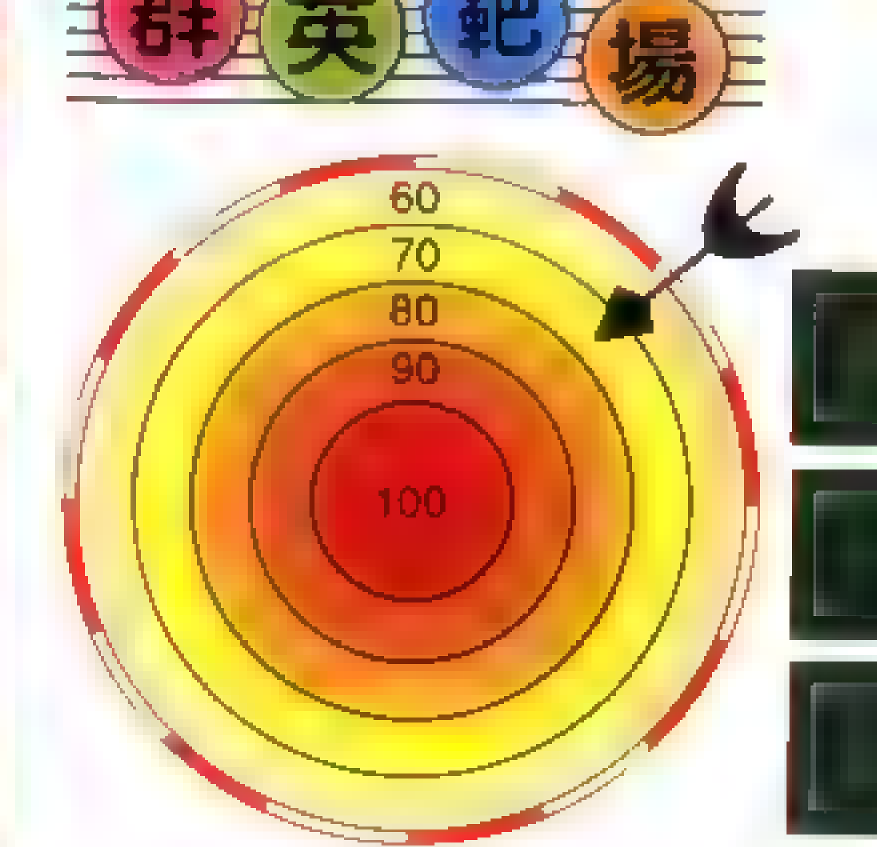


光譜將早期的紙上遊戲搬到PC，玩法中加入了不少的點子，線上說明很詳細且畫面精緻配上有趣的造型，是與友同樂的消暑小品。

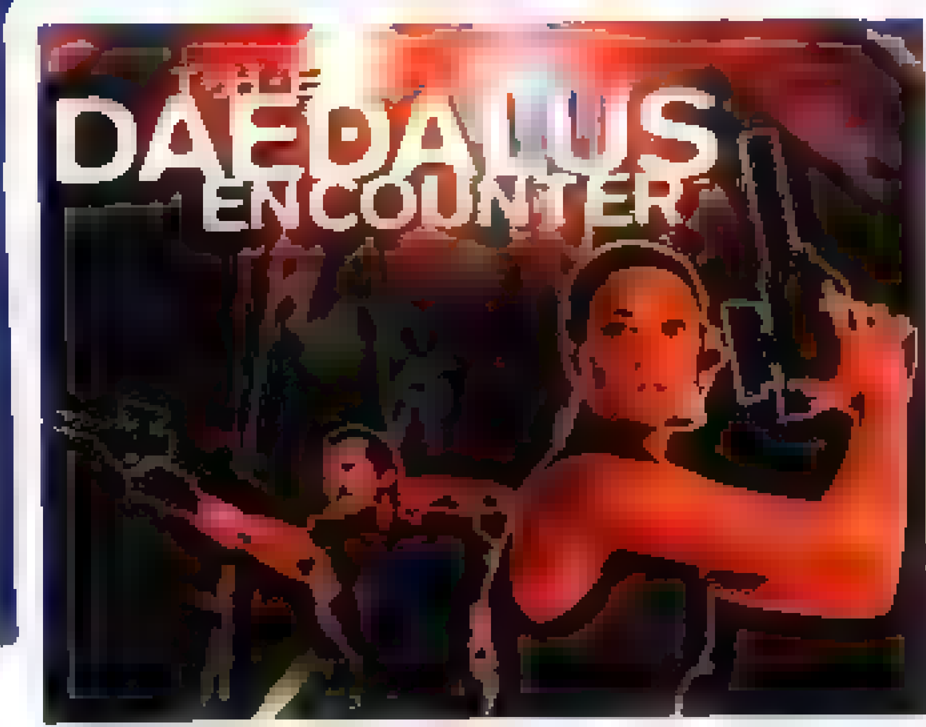


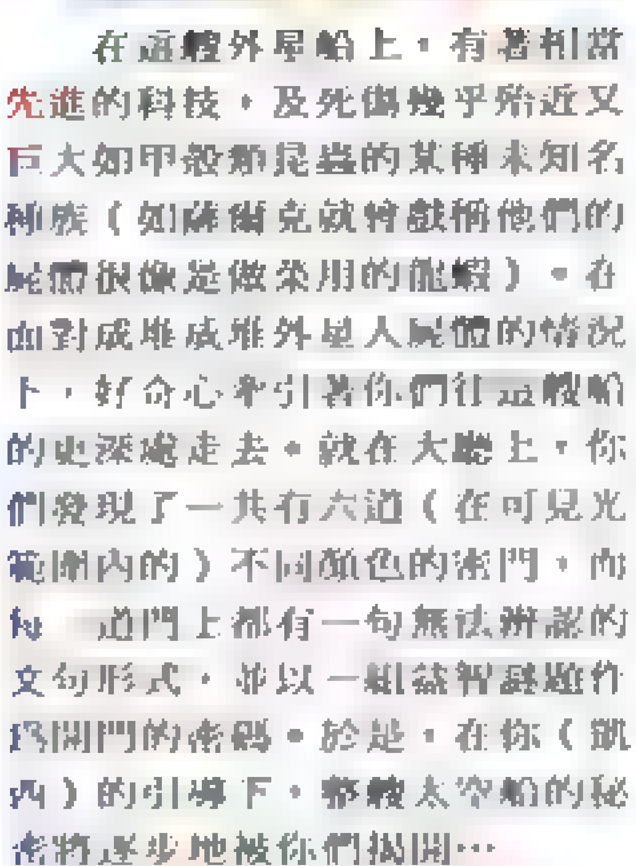
細膩的遊戲畫面和逗趣的人物造型，顯出遊戲保有該發行公司一貫的風格與水準。

由早期著名的紙上遊戲「幸福人」所改編，加上了新的地圖及職業道路後，增添了本遊戲的可玩性；不過在某些設定上不夠平衡，是較可惜的地方。



遊戲獵人





宇宙探險家

●發行公司／第三波

本文作者／劉稼禹

◆在功能畫面中有一個很方便的 JUMP TO 功能，可直接提取進度。

宇宙探險家這個遊戲的主角共有三名：聰穎機智的女艦長艾瑞、熱情脫線的傻大個薩爾克、和沈著冷靜的半機器人凱西（而玩者所要扮演的，正是在戰爭中失去了自己的身體，只剩下一個腦子被裝在鐵殼盒裡的凱西）。於遊戲的一開始，艾瑞和薩爾克便試圖要與你溝通，而所謂的「你」，也必須透過螢幕上的界面來相對回應一番…然後在兩天之後，你們的太空船撞上了一艘巨大的外星船艦，於是一行人便登艦展開了一連串的調查活動。

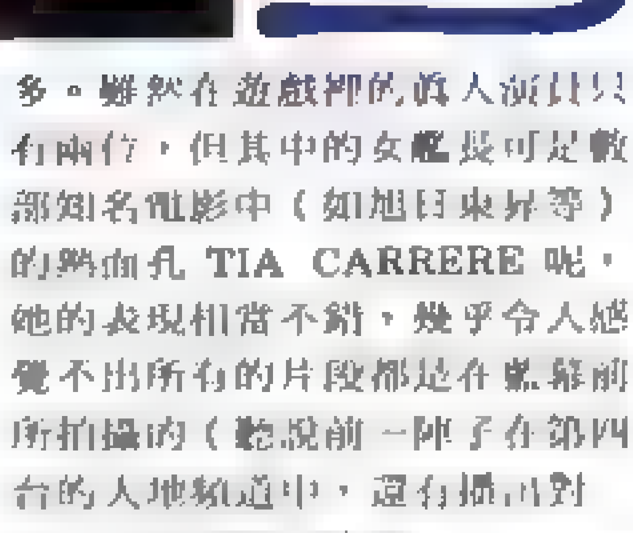
◆這道謎題是對結局的伏筆。

在這艘外星船上，有著相當先進的科技，及死傷幾乎殆盡又巨大如甲殼類昆蟲的某種未知名種族（如薩爾克就特戲稱他們的屍體很像是做菜用的龍蝦）。在面對成堆成堆外星人屍體的情況下，好奇心牽引著你們往這艘船的更深處走去。就在大廳上，你們發現了一共有六道（在可見光範圍內的）不同顏色的密門，而每一道門上都有一句無法辨認的文句形式，並以一組益智謎題作為開門的密碼。於是，在你（凱西）的引導下，整艘太空船的秘密將逐步地被你們揭開…

◆記憶外星人的文字模式，是解謎的關鍵之一。

話說「宇宙探險家 The Deadalus Encounter（以上簡稱 DE）」這個遊戲，可算是 Virgin公司在 '95 年最重要的作品之一。它是標準的由遊戲界與好萊塢結合而產生的互動電影式冒險遊戲，並且它無疑是我目前所玩過的此類遊戲中，名列前茅的佼佼者。在剝去了所有精巧的包裝外衣之後，我發現它的遊戲模式竟然和「第七訪客」很像一一群人闖進了一個只能進不能出的環境空間，必需靠解開一連串的益智謎題來過關並推動劇情。但是在視效技術上，DE 早已超越二、三年前的「第七訪客」甚多。雖然在遊戲裡的真人演員只有兩位，但其中的女艦長可是數部知名電影中（如旭日東昇等）的熟面孔 TIA CARRERE 呢，她的表現相當不錯，幾乎令人感覺不出所有的片段都是在藍幕前所拍攝的（聽說前一陣子在第四台的大地頻道中，還有播出對 DE 製作情形的專訪）。

而演員背後的大功臣，就是本互動遊戲的腳本。DE 的腳本寫的不錯，它成功地為大家示範了拜科技之賜，多變化的場景是可全部透過動畫特效來製作的（例如暑假檔的幾部賣座電影中，亦有不少畫面是後製時才「加」上去的）—於是在打破場景數的拍攝成本限制下，編劇的想像空間與視野就變得更易發揮與實現。由於在 DE 中，整個故事的背景是發生在一艘封閉式有限空間的太空船上，又玩者所扮演的角色是一個半機器人（更正確的說，是由這個半機器人所遙控的探測儀），所以編劇刻意安排了許多地方的謎點，是玩者在第一次調查船艙時所無法觸及的（因為你得跟上另外兩個真人主角的步調一起前進），然後在大約探索過五間（黃、藍、橘、綠、紫色的）密門後，艾瑞和薩爾克才會



◆不知何故，這裡竟有很多人的屍體，也許都是製作小組的照片也說不一定！

停在大廳的中央休息—這時才是你真正可以好好瀏覽這艘巨大壯麗的外星太空船的自由活動時間。遊戲中所有的謎點都不算難，但有些還真的得變細心的才能發現。基本上，已解過的謎題就不會再出現；但因爲遊戲的進度儲存方式是以影片片段爲準，所以難免在重載進度時可能得重做某些謎題。

在這個五光十色的大廳裡，有六道密門的謎題待解，同時也是結局的關鍵之所。

在這個有點像艦橋的地方，即將會出現恐怖的飛行怪物

遊戲中的介面主要還是以滑鼠來操控，並且在遊戲（影片）畫面中的方向控制，也因其是由 QuickTime 來播放的，而有一些「路線」上的限制。同時，你也可以按下空間棒將影片畫面切換至全螢幕的大小來觀看。在我自己進行這個遊戲的過程中，不知何故它曾和我的硬體配備八字相沖（我的電腦在跑 QuickTime 的東西時，經常會這樣）；不過幾經折騰之後至少 DE 能夠正常執行。除此之外，遊戲中倒還真有一些不細心的小錯誤，（若游標偶爾沒消乾淨不算的話）例如在後來進入綠色或紫色的門之後（記不清了，反正是非紅色的就對了），再出來時，所播放的那個門竟然是紅色的等等，正所謂「不速餓」是也！所幸，這些小細節都不致對遊戲造成任何不良的影響。

在外星人的手術室裡，也同樣會有恐怖的氣氛！

或許有些人覺得互動電影式遊戲的挑戰性不高，其原因部分出於它們可直接藉由播放影片檔的方式而事先得知結局。所以呢，在 DE 的三片光碟上的所有檔案，都以「消音／影」的手法來處理（即改成隱藏檔是也。其實想要直接播放這些隱藏檔的影片，也是很簡單的）。另外在本遊戲設計的饒有趣的功能畫面中（每種選項功能都將由一個像花苞似的東西"吐"出），有額外的精彩畫面欣賞、音量／難易度調整（分低、中、高三級，以決定每道密門上的解謎數），及簡易提示等等可供玩者選擇。

基本上，我不覺得 DE 是個很棒的冒險遊戲；但卻是一部蠻好看的科幻互動式電影（儘管它的劇情不甚嚴謹）。其中有些細節如經常成事不足敗事有餘的薩爾克在危急之時，仍會冒險去救他所暗戀的艾瑞，或是艾瑞和凱西之間有深厚的情誼，而欲在任務完成後找人還原它的說話能力等等，都是很動人或令人會心一笑的場面。相信對互動式電影有興趣又很愛看電影的玩者，必定能和我一樣，從 DE 中得到不少的樂趣。但有一點要提醒的是，在這個僅能在 Windows 下執行的遊戲，仍然是全程英文語音而無字幕的，並且在少數幾個地方還必須配合主角的口頭指示去做，所以對英聽有障礙的人，最好先有心理準備。

男、女主角的表現相當好，不愧是好萊塢的知名演員

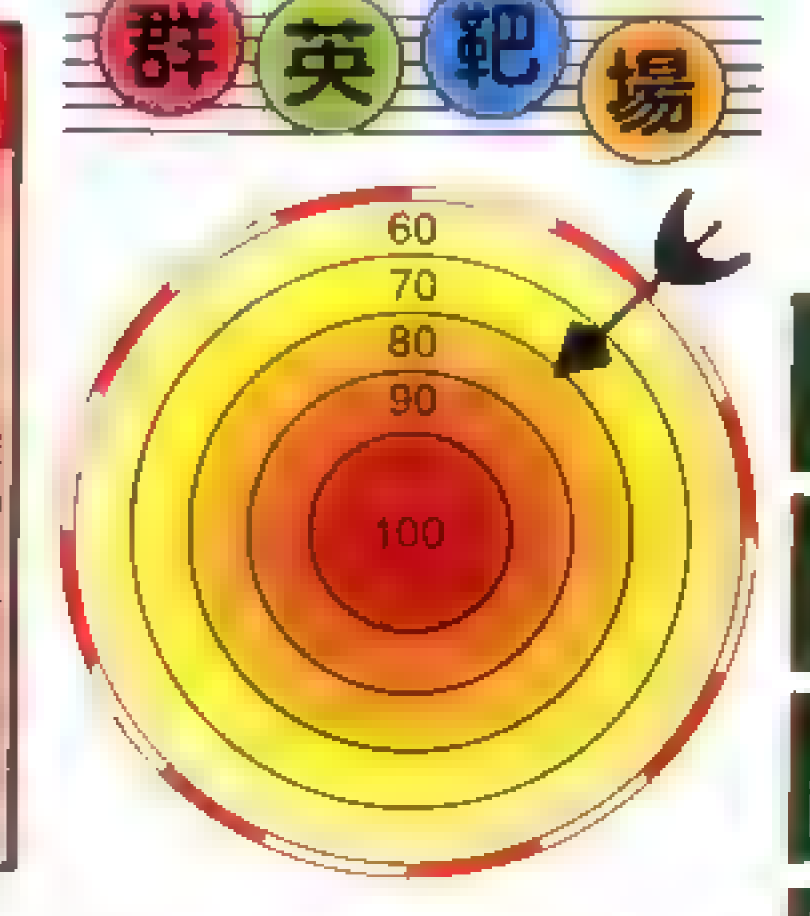
群英會審 VER 2.0

電影與遊戲界攜手合作的互動式解謎冒險遊戲，高知名度的真人演出，立體科幻的遊戲背景，足以滿足喜好動動腦的智慧型玩家一玩。

CYBER

用耳朵注意聽：花腦筋用力想：再睜大眼睛慢慢欣賞，是進行本遊戲的三大要訣，倘若真的無法順利解謎，利用 Qu kc Time 觀賞光碟內的 MOV 檔，亦相當精彩。

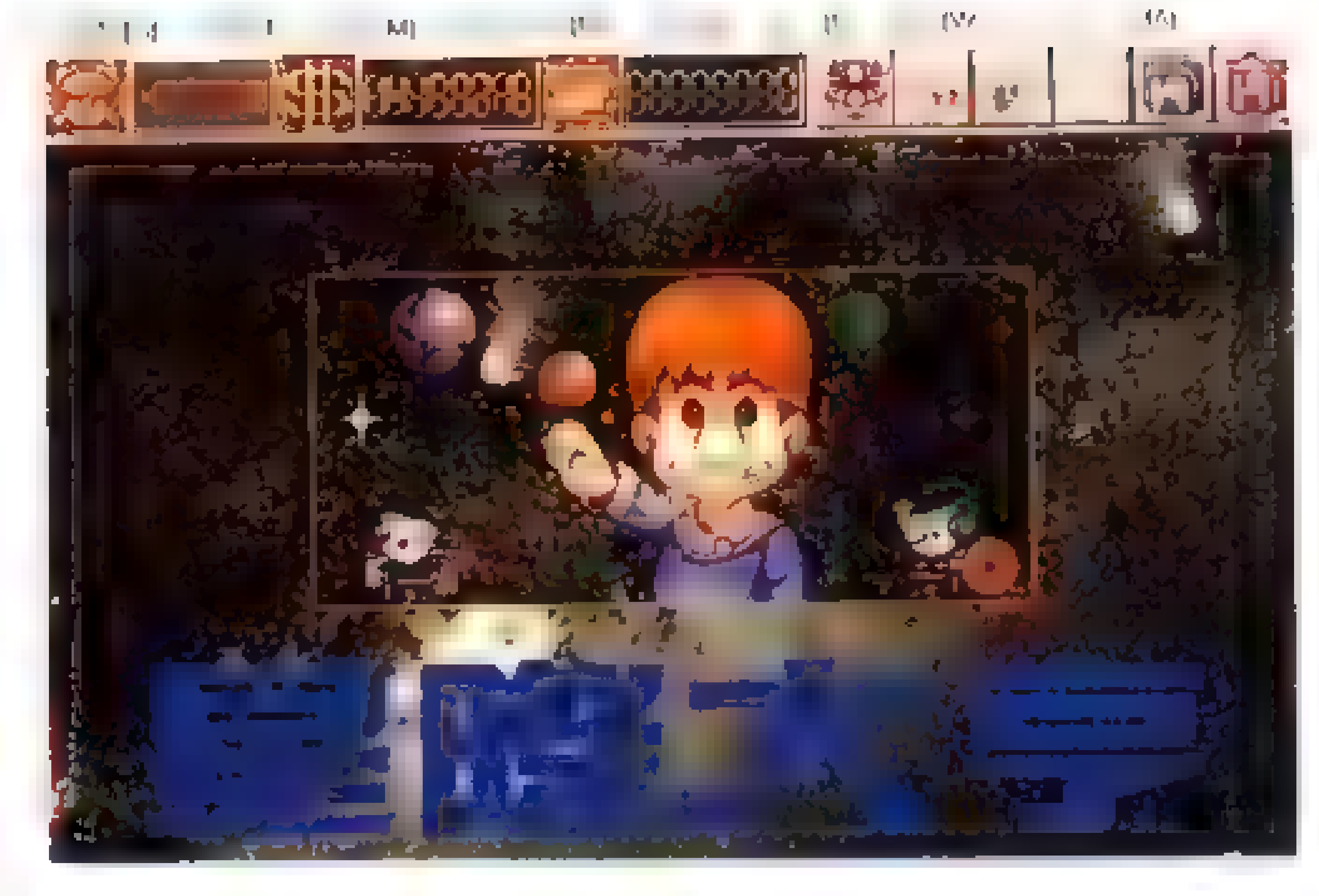
以真人演出的互動式遊戲，在感覺上像似一齣可讓觀眾決定劇情的電影，在整體的聲光效果上頗爲出色，不過在冒險成份上就略顯不足。

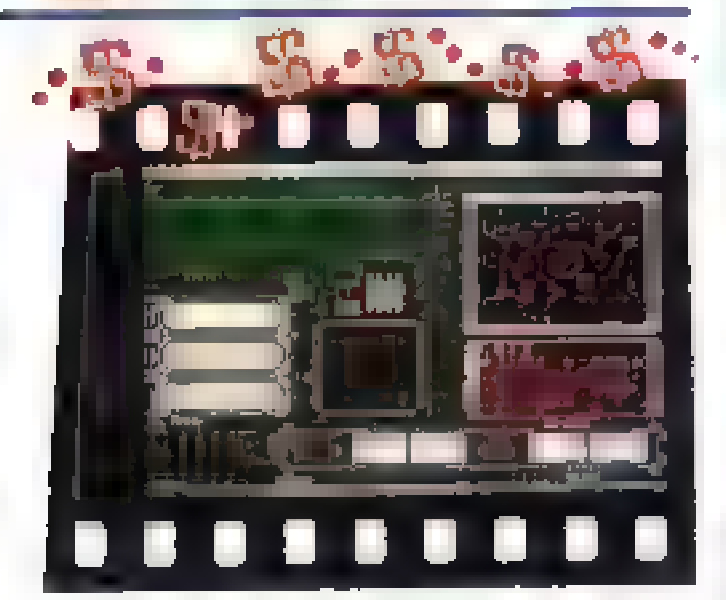


遊戲獵人

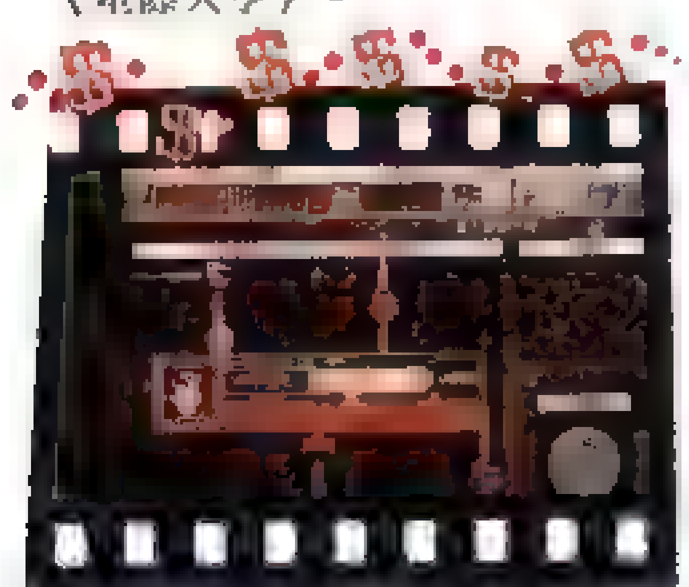
●出版公司／九　藝

本文作者／米　克



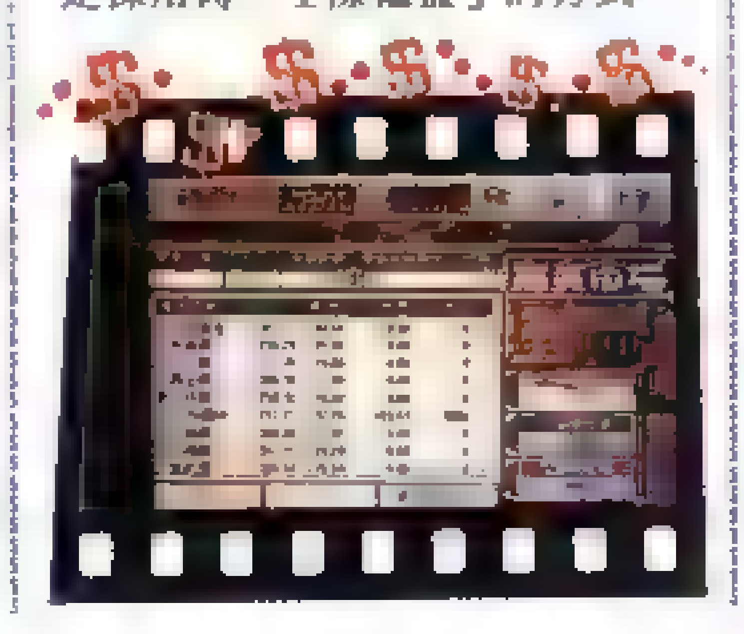


去年Mircosoft宣佈：不再開發新的DOS，而將以Windows 95作爲新的作業系統；這項決定說明了作業系統市場的競爭激烈，也爲遊戲界帶來巨大的衝擊。面對著年底Windows 95上市日期的接近，國外公司紛紛都推出能在視窗上RUN的遊戲來因應，減少自己可能受到的損失；倒是國內的廠商都很奇怪，每間都沒有很大的動作，似乎大家都在「以不變應萬變」。不過最近九藝公司終於打破沈默，推出一套FOR WIN的遊戲—《星際大亨》。



《星際大亨》是一套類似「大富翁」的益智遊戲。故事的背景設定在未來的世界，宇宙在龍美爾艦長的整合之下終於統一。但是好景不常，由黨徽星所引起的強烈磁暴席捲整個宇宙，造成了各星系的毀滅破壞，也使得宇宙政府崩潰瓦解。玩家扮演的，則是已有相當資產的實業家，要趁此一機會購買受損的廢星，建立自己的殖民星團。

遊戲的進行方式和一般的「大富翁」遊戲相同，玩家可以選擇單挑電腦或者和家人朋友一起玩。雖然有8個人物可供選擇，但是屬性感覺起來差異並不是很大（輪到你使用的時候運氣變差，電腦用的時候運氣就會變好）。地圖方面則提供了銀貨星團、大亨星團和銀河星團三個，不過星球的名稱、狀態並沒有很大的差異，並不會給人帶來多大的新鮮感。一般大富翁的前進方式都是採用擲骰子來決定，本遊戲則是採用轉「星際輪盤」的方式。

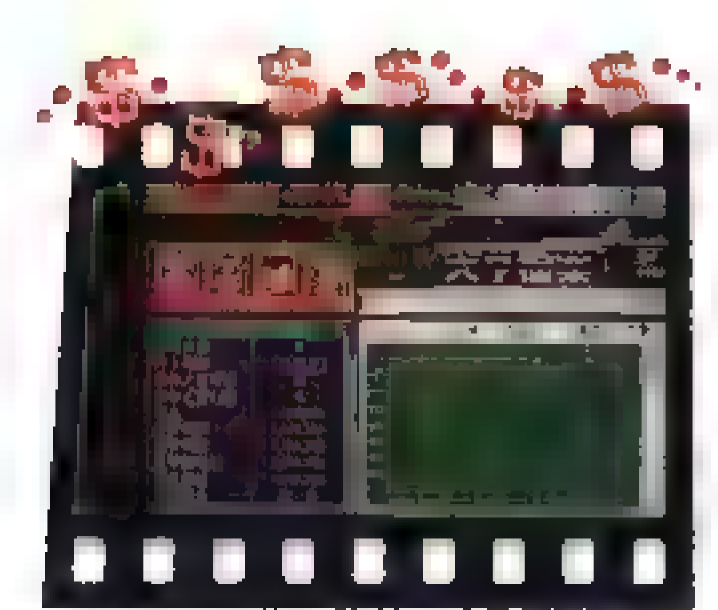


雖然輪盤上最大的刻度只有十格，但是加上跳格和回轉的刻度，使得前進的變化更多樣。

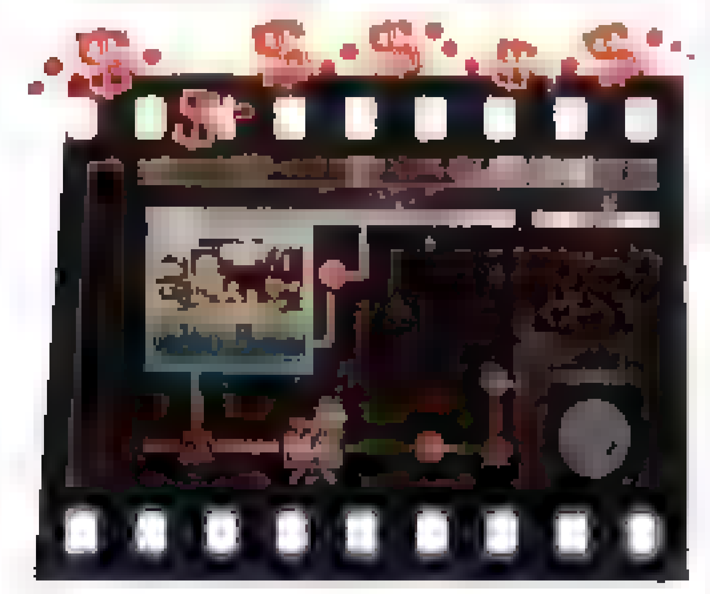
和一般大富翁不同的地方，在於《星際大亨》並不提供存款的功能，而以信用額度來讓玩家做短期的透支。如果你不習慣把大批的現金帶在身上，那麼投資股票和期貨都是不錯的選擇。筆者認爲本遊戲最好的設計，是股票和期貨隨時都能自由買賣；雖然每次買賣都要收一定比例的手續費，但是玩家卻能夠充分享受到逢低買進、逢高賣出的樂趣。

玩《星際大亨》如果單想要靠建設星球、收取過路費而獲勝，可能要花上一段不短的時間。雖然設法努力蓋很多過路費昂貴的星球，是使敵人倒閉的唯一方法，但是在那之前，你也必須有很多的錢，否則要怎麼建設星球？如果要快速致富，投資期貨是最好的方法。通常期貨上市的價格就是它的基本價，就算跌價也不會跌得比基本價少太多，所以不必擔心會損失太多；而且期貨總是漲多跌少，每次一漲都有可能漲數十點，比起股票好賺太多了，每天去盯住期貨的價格，包你很快就發了。

談到這裡，筆者發現本遊戲中對手的AI比一般的大富翁好上很多。有些對手會在使用長照的寶石之後大量地買進股票和期

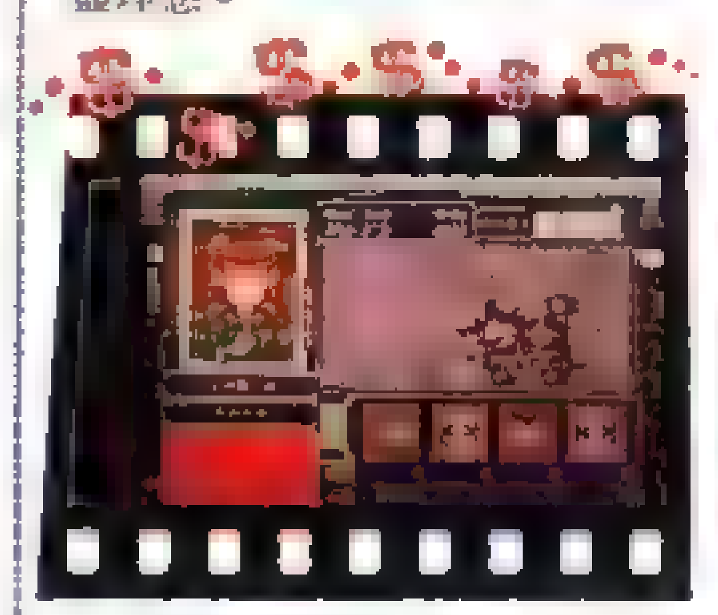


貨，有些則會在大量購買股票和期貨後，利用長紅的寶石來使自己的財產暴增；更夭壽的是有些對手會在你買了很多股票後，突然使用長黑寶石讓你措手不及。如果股市呈現崩盤的趨勢，他們也會迅速地脫手，使損失降到最低，這比一般大富翁的對手都把股票當成是裝飾還要厲害很多。

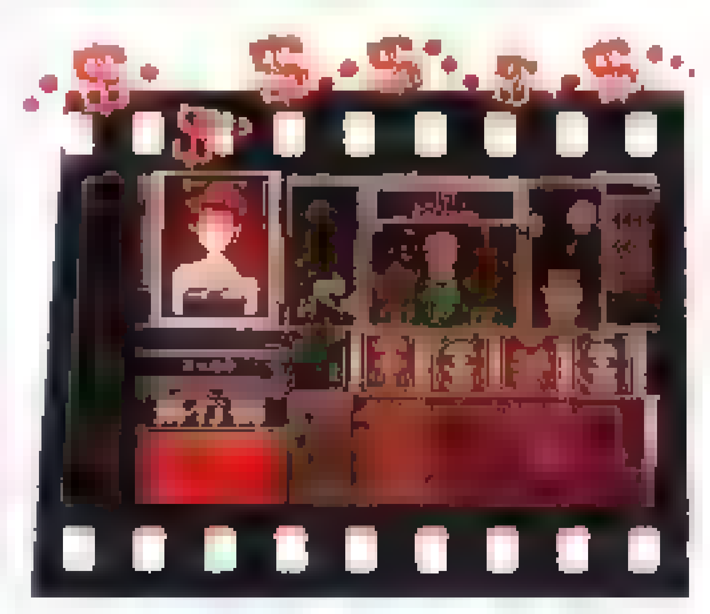


雖然遊戲中也有很多事件，但是「笑果」不大，而且對玩家的影響也很小，感覺起來娛樂性並不如其他類似的遊戲。遊戲所附贈的兩個外掛遊戲—「打擊惡魔」和「星際賽蟲」，在遊戲中的賭城等地點也可以玩到。筆者在逛了多次賭城之後，發現了個滿有趣的情形：每次賽蟲時，1 號獲勝的機率約有七成；1 號、2 號或 1 號、4 號獲得一、二名的機會有三成，在此提供給想要撈一票的玩家。

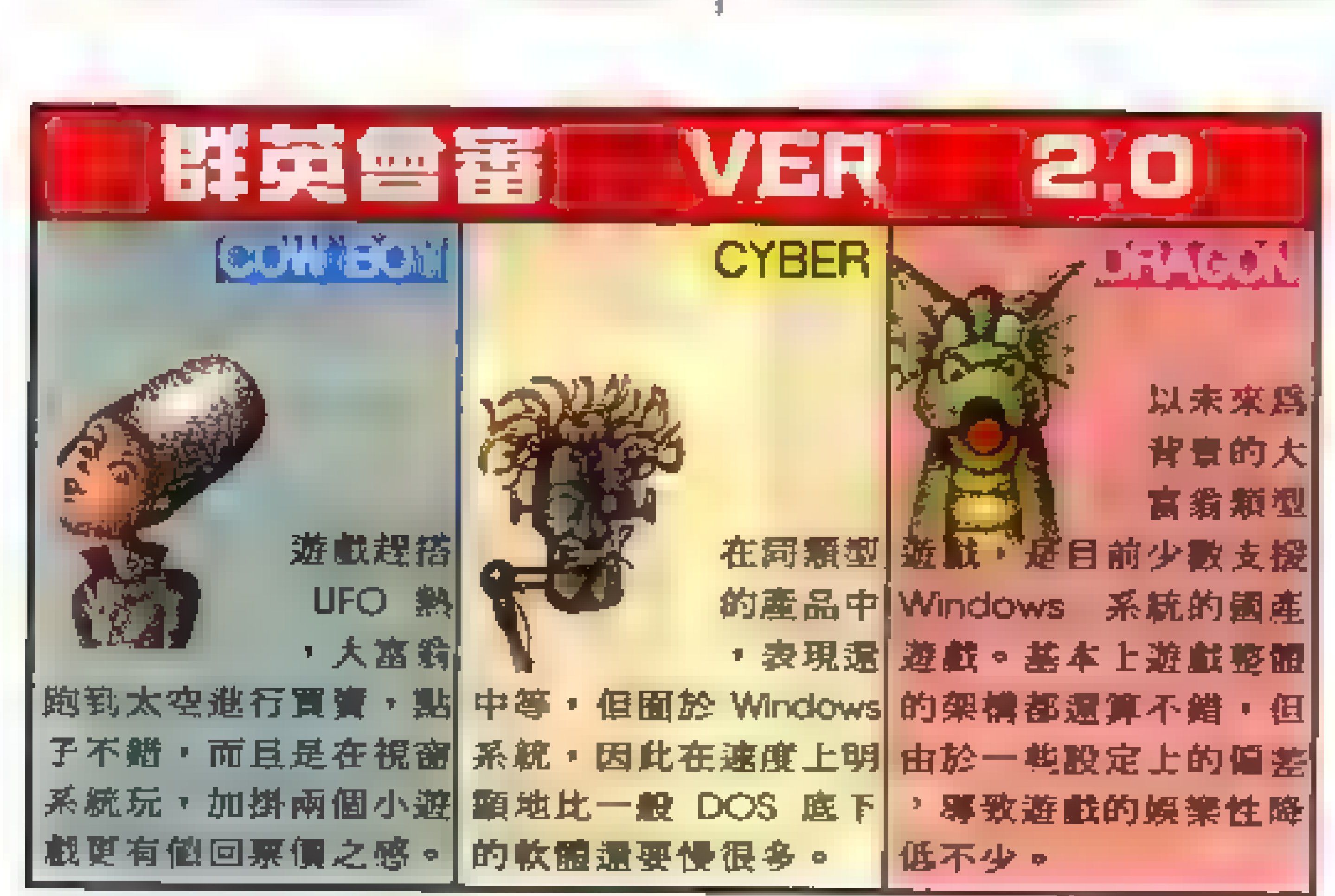
由於在 Windows 的系統下，《星際大亨》的圖形也顯得較為精緻；但是由於背景圖案太暗了，加上通道設計成管狀的，使人乍看之下會以為這又是一個「××水管工」的遊戲，希望以後如果還有類似的遊戲時，能注意這一點。在音效方面，《星際大亨》在各個地點及事件都有不少的音效；而相形之下，音樂部份就顯得單調而貧乏，連筆者這雙不挑剔的耳朵都覺得音樂表現不盡理想。

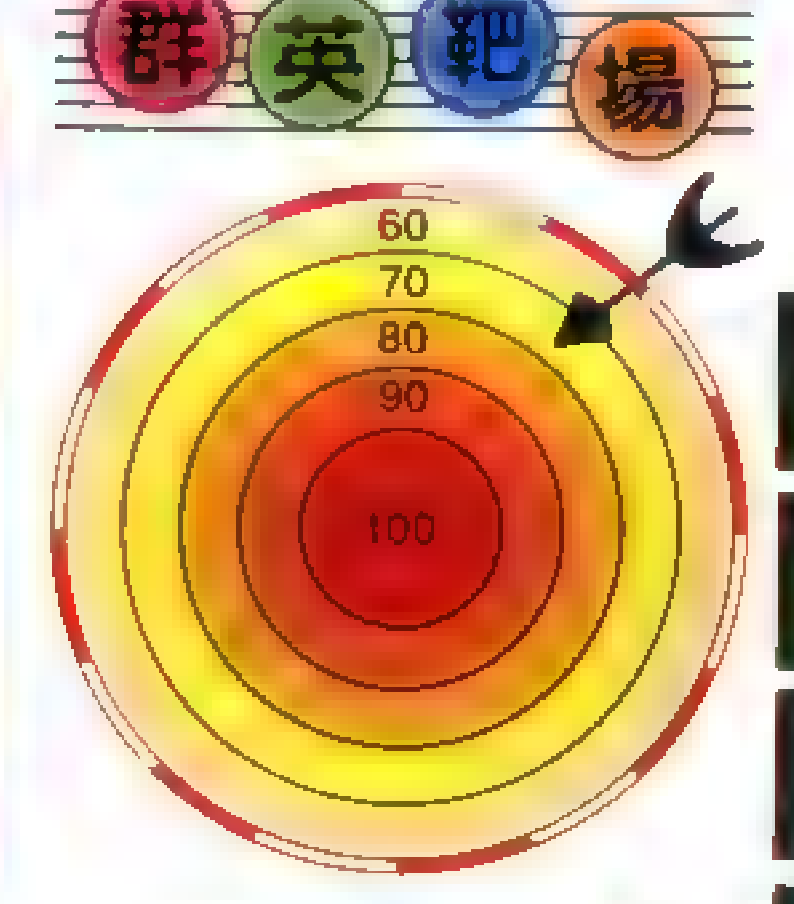


如果要提到《星際大亨》最大的缺點，大概就是「慢」吧？連在486上面執行，從進入到可以玩都要等上好幾分，在386上的玩家不就要等到哭出來了？另外，在切換選項或人物交談時，也時常會有延遲的情形發生。筆者也玩過幾套國外的視窗遊戲，但是沒有一套慢得這麼誇張的。



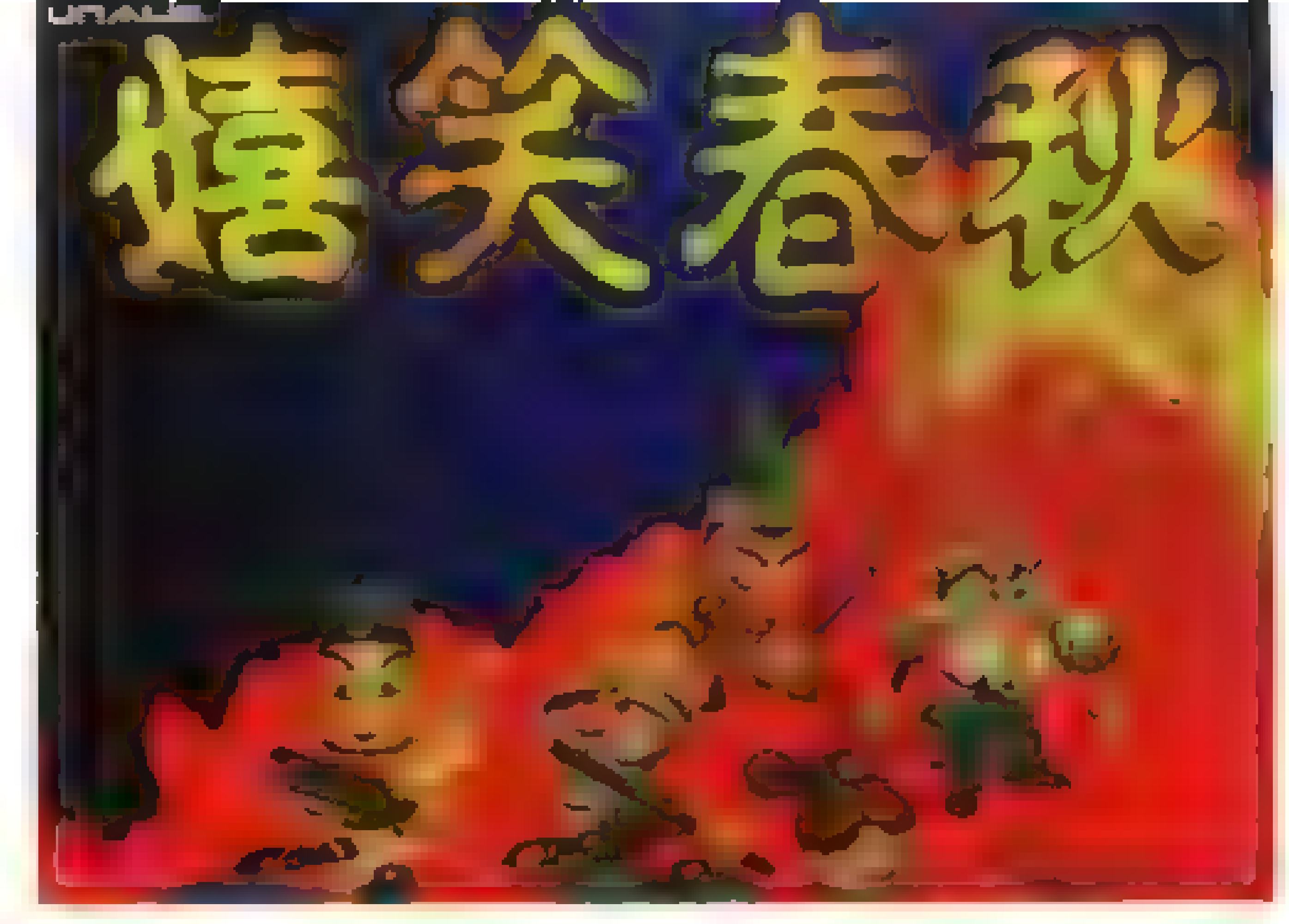
整體看來，《星際大亨》並沒有什麼大 BUG，而且 AI 也比國內一般的大富翁遊戲高，但是可惜娛樂性低了點；如果星球的計價法則能再簡單一些，相信會有更多小朋友喜歡玩吧？如果你想玩個稍有挑戰性的益智遊戲，而且又早已「習慣等待」，那麼《星際大亨》可能是個不錯的選擇。





●出版公司／松崗

本文作者／四元槌槌

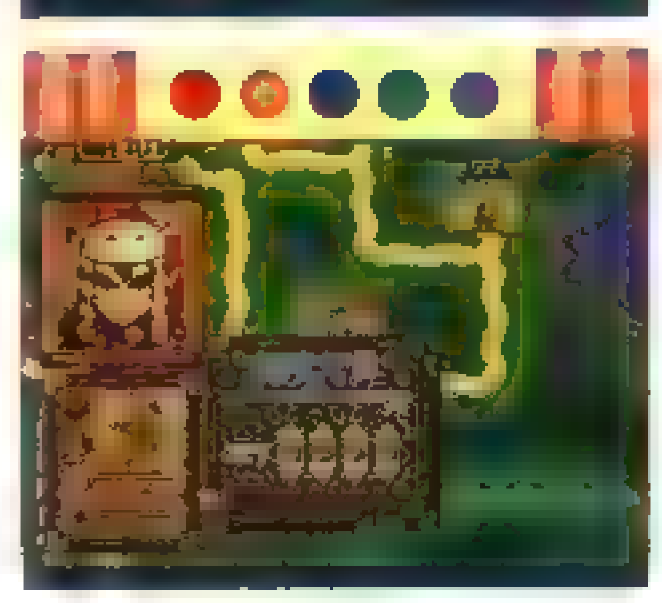


前一陣子才玩過好些「三國熱」效應下的Game，包括「富甲天下」、「三國志之群戰風雲」、「爆笑三國志」以及「雄霸天下」等等，這回拿到松崗公司推出的這部「嬉笑春秋」時，原以為又是這股「熱潮」下的產品，著手進行遊戲後才發現了許多不盡相同的地方，雖然整體畫面乍看之下相當類似於光譜公司的「富甲天下」，但它的事件安排，作戰方式等卻有其獨特之處，結合了大富翁棋盤與策略遊戲特性，遊戲創作群因此稱它為「策略棋盤」，咱們就來瞧瞧它到底給玩家們帶來了什麼樣的內容囉！

「嬉笑春秋」的劇情簡單扼要，因「祝融」與「共工」兩神交惡，在凡間明爭暗鬥弄得面目全非，當他們發現鑄下大錯後才以「乾坤逆轉大法」來恢復原狀，不料此舉卻使得凡間時空錯亂，各朝各代的英雄好漢同時群集，為人間掀起了一場浩劫…玩家即扮演遊戲中十四個著名君主之一，率領旗下武將攻城略地以完成大一統任務，可在開始遊戲時選擇秦、唐、明三朝歷史之一來進行，遊戲並提供多人共玩模式，最多可有六人同樂哦！

遊戲進行方式一如大富翁式棋盤遊戲般，以擲骰方式輪番移動，不同的是它將賭場、武器、道具店等地點以及天災、人禍等事件的發生一併採用擲骰方式，在決定移動步數時也同時決定將發生之事件或出現之地點，這種「創意」使得遊戲不可測機率大增，您無法像以往一樣靠賭場的「L・S大法」來一夜致富，也會常常無法順利添購想要的武器或道具，另外，在各城間移動時，只要移動步數尚未用完時就還可以「悔棋」，您可以回到上一個地點再選擇其他方向移動，這固然方便了玩家可以每次都作出最好的移動考量，卻也使得電腦控制下的人物經常不能明確決定方向四處「晃來晃去」，重覆來回了好多趟，浪費不少時間等待。

「嬉笑春秋」整個遊戲過程均以滑鼠來操控，層層圖示的指



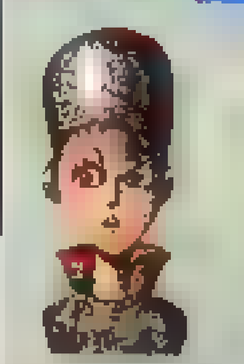
令選單還算方便，但存取進度檔不能標示時間或地點，常讓健忘的玩家頭痛，老是要猜猜上次的進度是那一個，似乎麻煩些，而說明手冊裡內容錯誤、缺漏頗多，玩家得自行去查閱 Read Me 檔才有較正確而詳細的說明，這是筆者頗不滿意的一點。「嬉笑春秋」的作戰方式近於戰略遊戲，只能從領地中派遣武將攻打相鄰的敵城，或以多數兵力進行圍城戰，此一方式在以擲骰決定移動步數的前提下似嫌不便，反而不如遊戲一開始便盡量多佔領城池後，等著對手在不斷繳交過路費下無法負擔而割地賠償的方法來得有效，遊戲中有許多讓將領配備的武器、道具名目更是一大堆，卻在遊戲進行中派不上用場，就是因為前述的軍事因素使然，筆者就曾經在未替將領換過武器，未使用過道具，甚至未曾發動過戰爭的情況下統一天下，夠荒謬能！也因如此，造成了遊戲原來豐富的構想給抵消泰半，可能會減了不少「窮兵黷武」的樂趣。

再看看畫面上的表現，人物造型一如 Game 名「嬉笑春秋」，均以幽默逗趣為主，在解析度不高的情形下算是挺生動的了，年度看板的「最多領地」、「最多金錢」、「最多兵員」的君主和最多「貪污」的將領場面頗具娛樂效果，片頭動畫及關於遊戲的人物介紹還好，統一後的結局畫面卻草率多了，令人有敷衍了事的感覺。背景音樂雖單調些，但遊戲進行的時間不長，應該也足夠了，您如果細心的話還可以發生每個君主都有各自不同的笑聲喔！

整體而言，「嬉笑春秋」有著豐富的構想及設計，卻沒能將之完全表達、發揮出來，使得遊戲內容略顯枯燥而令人惋惜，您可以在玩膩了一堆大部頭的 RPG 等 Game 之餘試試這部「嬉笑春秋」，也許能夠博君一笑，輕鬆一下喔！

群英會審 VER 2.0

COWBOY

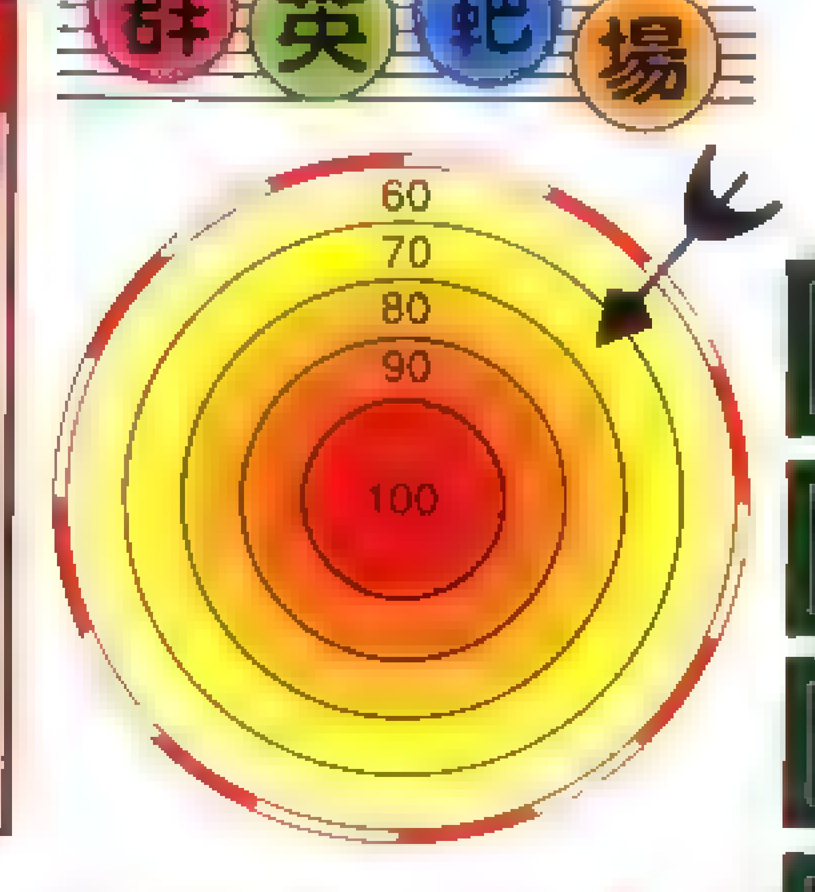


另一款關古人玩笑的大富翁式遊戲，玩法設定上較為奇特，手冊說明並不甚詳細對剛入門的玩家來說，可能會造成不少困擾。

CYBER

Q 版的人物造型頗富趣味，戰鬥方式也獨樹一格，但遊戲的安裝時間，以三片 5 ¼ 磁片量來講，似乎有點過長囉！

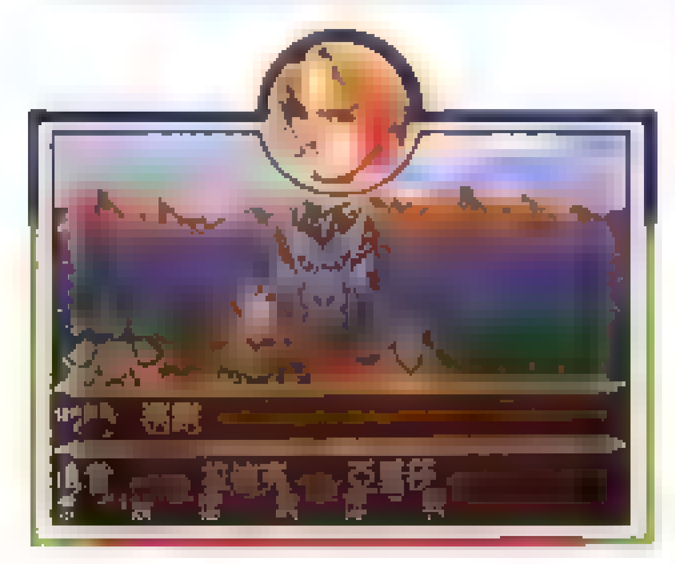
類似「大富翁」的棋盤策略遊戲，人物造型頗為可愛逗趣，但由於設計上有些小缺失，導致遊戲過程有些冗長枯燥，算是較可惜的地方。



●出版公司／傑誠資訊

本文作者／葉曉嵐

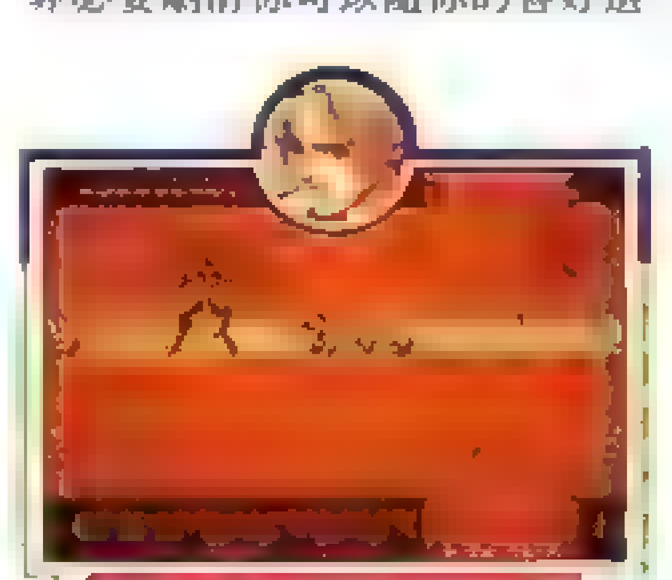
正義的神族之王神嚴帝在把魔族打敗時，發現了另一邪惡的自己—黑暗神嚴帝，而把斬妖除魔的希望寄托於神魔之外的人間；記錄神魔大戰的神示錄因而保存於神殿中，當魔族入侵神殿搶奪神示錄時，學生身份的主角在衆人（設計者？）的期許下，打起了砍殺魔頭的重責大任，開始進行他的正義之旅……



看了上文劇情的簡介，玩家是不是有熟悉的感覺，與去年佳帝安所出版的魔武王在情節上可說是異曲同工之妙；魔武王是正反兩位魔武王人決鬥，玩家扮演正的魔武王挑戰黑暗的魔武王，而本遊戲則是找了一個第三者讓玩家扮演，故事同樣是黑暗與光明之爭，這是兩遊戲相似的有趣之處。當然在其它方面，兩遊戲有許多不同的情節，讀者可別把兩者混在一起（而其中兩者不同或相似之處，會在下文中談到）。

進入遊戲主畫面後，製作公司將一些主要人物劇照重複的秀給玩家看，算是較新穎的開場白。故事的劇情也因玩家不同的選擇方式，而有不同的情節發展，設計者似要讓玩家玩此遊戲時，有種身歷其境的寫實感；遊戲的場景畫面也是朝此方向追求，像天空的雲朵、大洋中的海水，就將其設計的栩栩如生，宛如真的一樣。玩家對一、兩年前遊戲界頗具知名度的魔法門系列應還有映像，本遊戲的玩法上與其相當類似，都是採用複式路線的方式進行，玩家在掃蕩妖魔或是尋找『奇蹟之石』、『天照耳飾』……等特殊物品時，並無一定之順序限制；當然要到一些島嶼你必須到廢墟找到帝守之船，或是到創世之洞獲得飛空艇來代步，遊戲並無設計其它變通的方法，使其玩法上顯得較為單調，不像神州八劍可以用造橋、跳躍或飛行等法術來渡河，魔法門可以靠渡船、學習法術等來穿越河流；走法上如能設計的更富變化，相信玩家對遊戲會予更高的評價。而遊戲的複式玩法倒是一不錯的設計，讓玩家有不同的選擇；像塌山湖的水怪、依達村的樹妖…等非必要劇情你可以隨你的喜好選擇要不要幫村民的忙，不過最好還是把這些怪物解決掉較好，因為可以獲得不少的經驗值及金錢，而且以後你去找樹妖（即世界樹）時，牠還會送你活命的世界樹之葉，此種設定如能再多些相信遊戲會更有看頭。

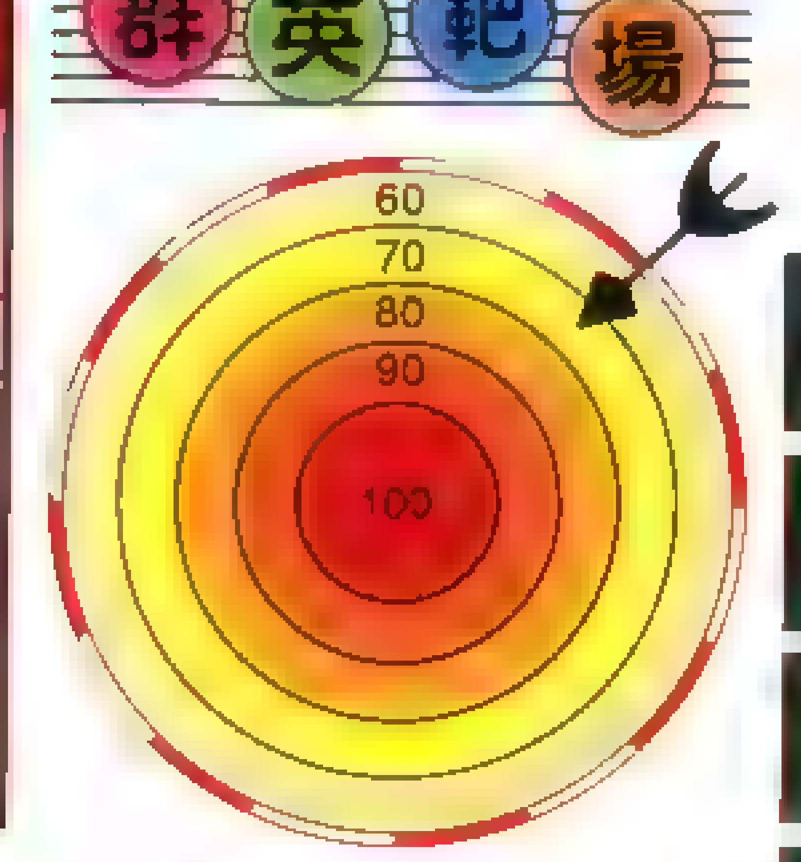
至於遊戲的迷宮設定感覺上亦有魔武王的影子，如忘禽塔中的迷宮造型，走法與魔片中的乩童之塔就很類似的，而絕緣村遭大石塊阻隔與魔片中的隱者村之山道封口如出一轍，另外穿越數層洞窟到達神殿初遇巨大魔獸，主角被救一命，與魔片中在迷惑山洞中遭遇魔武王法蒂斯的情境也很相像，當然遊戲的玩法及變化比魔片增強許多，畢竟晚了半年的時間才出，不比魔片強的話那還會有玩家支持。



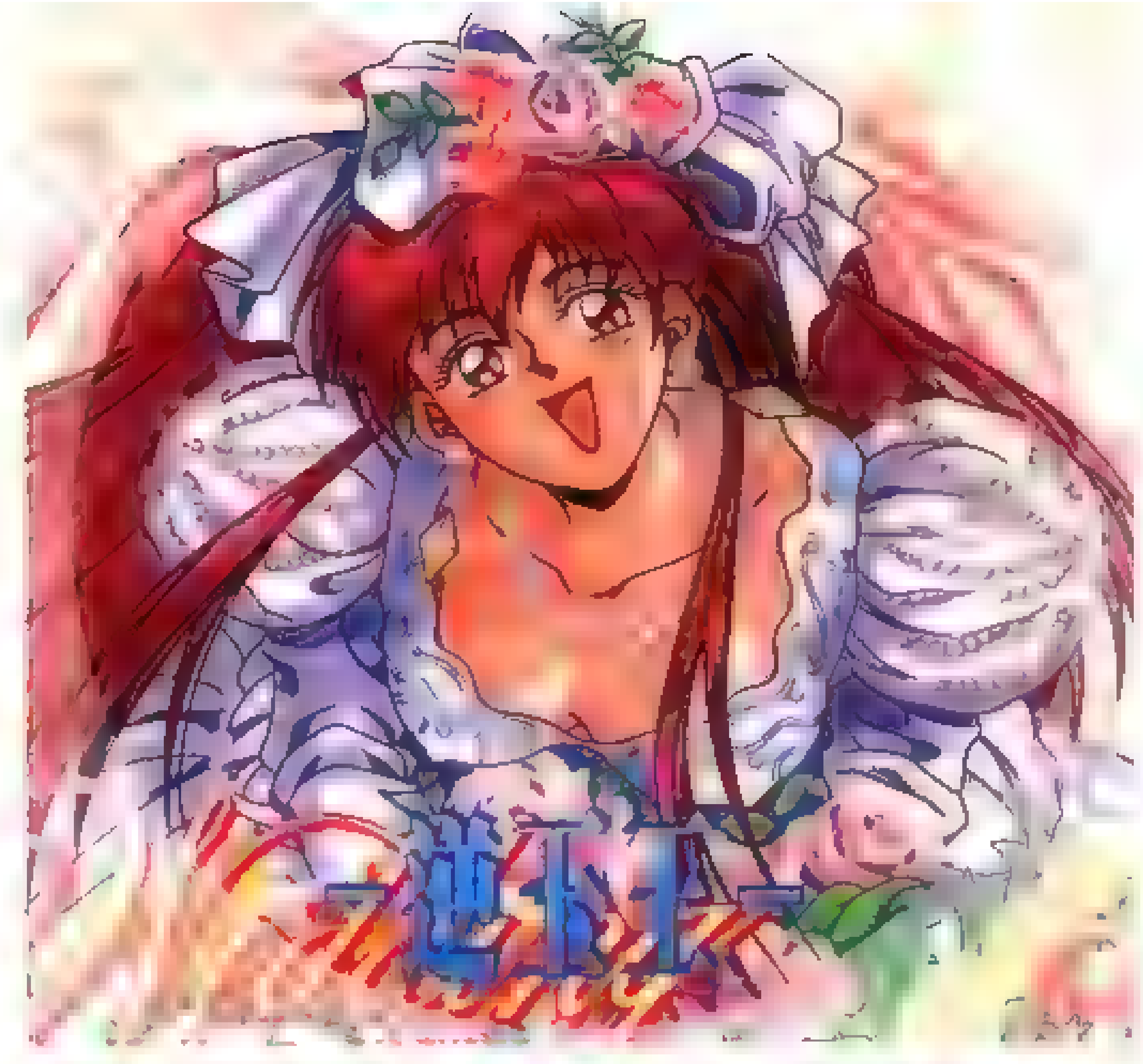
本遊戲是屬於較傳統式的角色扮演類型，冒險隊伍的成員會隨著遊戲的進行而增減；不過像在紅洞中遇到結界必須犧牲一名隊員的設計，個人較無法認同此種作法，為甚麼不設計為某 對員為使大伙脫險而自動的犧牲其生命，這樣的情節是不是較感性。在戰鬥的場合上，除魔頭及水妖等特定怪物是在固定地方外，一般怪物是採用隨機方式出現，此種設定之好壞隨人而異，喜歡練功的玩家覺得砍殺怪物會有成就感，不喜歡的人認為是在浪費生命而且很煩，以我個人來說就很不喜歡此種遊戲方式，尤其一些重要關卡皆有大魔頭在那裏把關，光是花在廝殺的時間就佔了一大半；不過遊戲中有一較人性化的設計，當你的隊伍全體陣亡時，會被送到神職人員那裏，而且你的主角是不用醫治的，有了此項功能你就可以有恃無恐的與怪物周旋，而不用擔心打鬥失敗忘記存檔。在戰鬥技能方面，雖有高達六十幾種的魔法及十幾種的秘技，但使用之時感覺並不是很順手，一來是魔法經過設計者的生花妙筆，從名稱上跟本與其效用無法連接；另一原因就是，魔法使用還是時常發生無效或失常現象，且花費時間較久，尤其隊員等級高時打得好慢，倒不如買好一點的武器配備按住空白鍵三兩下就可結束打鬥。而一些補助攻擊的魔法在施法後，其功效並不似像仙劍奇俠中的天罡戰氣那樣明顯，也讓我懶得去使用。如果玩遊戲的樂趣是在於過關解開謎題那種成就感，本遊戲並沒給我此種感覺，像砍完樹妖解救村民後，要不是在後來再遇到時，樹妖會給主角世界樹之葉作為獎勵，打樹妖除了增加經驗值外就沒感受到甚麼成就。

本遊戲的繪畫風格雖說想走寫實路線，不過為求配合玩家的硬體配備，其色彩的使用上明顯減低不少要求，故玩家只要具有 286 以上機種及 VGA 顯示卡，580K 可用記憶體與 30MB 硬碟空間就可 RUN。透明色的使用佔整個遊戲比例非常重，可能是美工人員的特殊偏好，也算是遊戲的另一特色，不過使用太過頻繁，特效感受減低很多。另外像魔法施用的結果，並沒有真正在畫面上展現其震撼力來，可惜那些花費在魔法設定的時間；如果能在美工及企畫設定上再加強些，相信遊戲會比現在更具賣相，炎龍騎士團能在第二代還能大賣特賣，其華麗的美工及擁有良好的企畫設定可是占了很大的因素；如果你是一個遊戲新手或是不要求華麗炫目的畫面，則本遊戲倒是一個可以選擇，因其玩法簡單、打鬥也不難，不會讓人三天吃不下飯只為解開謎題那種事情發生。

	CYBER	
傑賦初試啼聲之作，是一個傳統的神魔戰鬥故事，法術施用較缺讚嘆華麗效果，打鬥設定不難，初級玩家可以試試。	遊戲中多項設定，有不少同類型遊戲的影子。使用大量動畫的戰鬥場景、怪物、背景看來則動感十足。	正統類型的 RPG，在畫面的感覺上並不是很突出，而且戰鬥及練功的平衡性也調整得不是很好，劇情並不難， RPG 的剛入門者可以試試本遊戲。



遊戲獵人



出版公司／天堂鳥

本文作者／楚　雲

本遊戲與光明聖使團一樣是由天堂鳥公司代理出版的98遊戲，與『光片』類似的是都是H遊戲；故事是以迪恩帝背王國的公主長大成人，國王為了選取理想的駙馬爺，設立了個理想男人養成謎宮。我們的主角（就是玩家所擔任的角色），誤打誤撞的情形下成為第一千位的報名者之後，受公主的言詞激勵鼓起勇氣展開冒險。

玩家玩此遊戲的目的如純為觀賞某些特殊畫面，可能會失望，雖說每次與戰鬥H姬都會有精彩鏡頭，但就其H畫面的構圖與天堂鳥之前出版的光明聖使團比較，個人感覺上是精細程度差好多；不過整個遊戲會比『光片』更耐玩及更具難度，而遊戲主題既然是男人養成，其劇情所表現出來可說是名符其實；內容之黃是遊戲中少見，非常露骨的敘述男女之愛，甚至動作情節都講得一清二楚，宛似在看一本黃色小說；筆者個人雖非衛道人士，不過總覺得此類遊戲的色度走向好像越來越低級，遊戲公司的台版則似越來越愛出版性愛描寫的遊戲，難道做遊戲者沒考慮此類遊戲對青少年心理的影響有多深，如有一天你那讀小學的子女也拿遊戲中的劇情，在現實生活中體驗一下，不知你心中會有甚麼感受？

遊戲的構圖約分為場景及人物造型兩種；場景的畫法在謎宮及房屋擺設方面有極大的差異，謎宮的畫法不僅較為簡略且某些場景比平常畫面更小，像主角與寶箱面對火之惡魔時，其畫面約為螢幕的1/6，而一些H鏡頭或是場景圖則有2/3～1/4螢幕大小，設計者明顯的是在忽略遊

戲劇情而突顯H的部份。人物及怪物造型上大部份都畫的不錯，且怪物會隨著關卡不同而變化，這雖非創舉，至少不會讓玩家感受到不協調的情形；遊戲中畫得最細膩的部份應該是在每關的戰鬥守護者，因為是日本98改版的遊戲，故其解析度與國內所慣用者不同，其畫面是以600×200的16色方式顯示。

食物在一般遊戲的設計中較少被列入，就算有此設計，一般來說對主角的影響也不大；不過在本遊戲中食物的攝取倒是佔有重要地位，除了保持體力及增加卡路里的攝取外，你每天都要到小櫻食堂報到用餐，空著肚子遊戲可不會讓你進去迷宮冒險，而且你最早的冒險裝備還是小櫻幫你裝備的；而食物的烹飪、食法之描述較一般遊戲詳細，在本遊戲中也算是一大特色，共分甜點、簡餐、定食、滿漢全席四類，全部加起來總共有15種食物讓你選擇；遊戲設計者大概是個美食家，把一些平常普通的食物敘述的美崙美奐，日本人嗜食生魚片，故餐館的招牌菜就以此為號召，其他食物的烹飪食法也是採用日人的習慣，從這裏玩家對日本人的飲食文化可略知，算是玩此遊戲的另一收穫。

，遊戲雖然是以單線方式發展，但部份情節上則是會因玩家的決定而有不同的結果，像在第二層迷宮遇到宮廷裁縫師時，選擇接吻與不接吻結果差別很大。

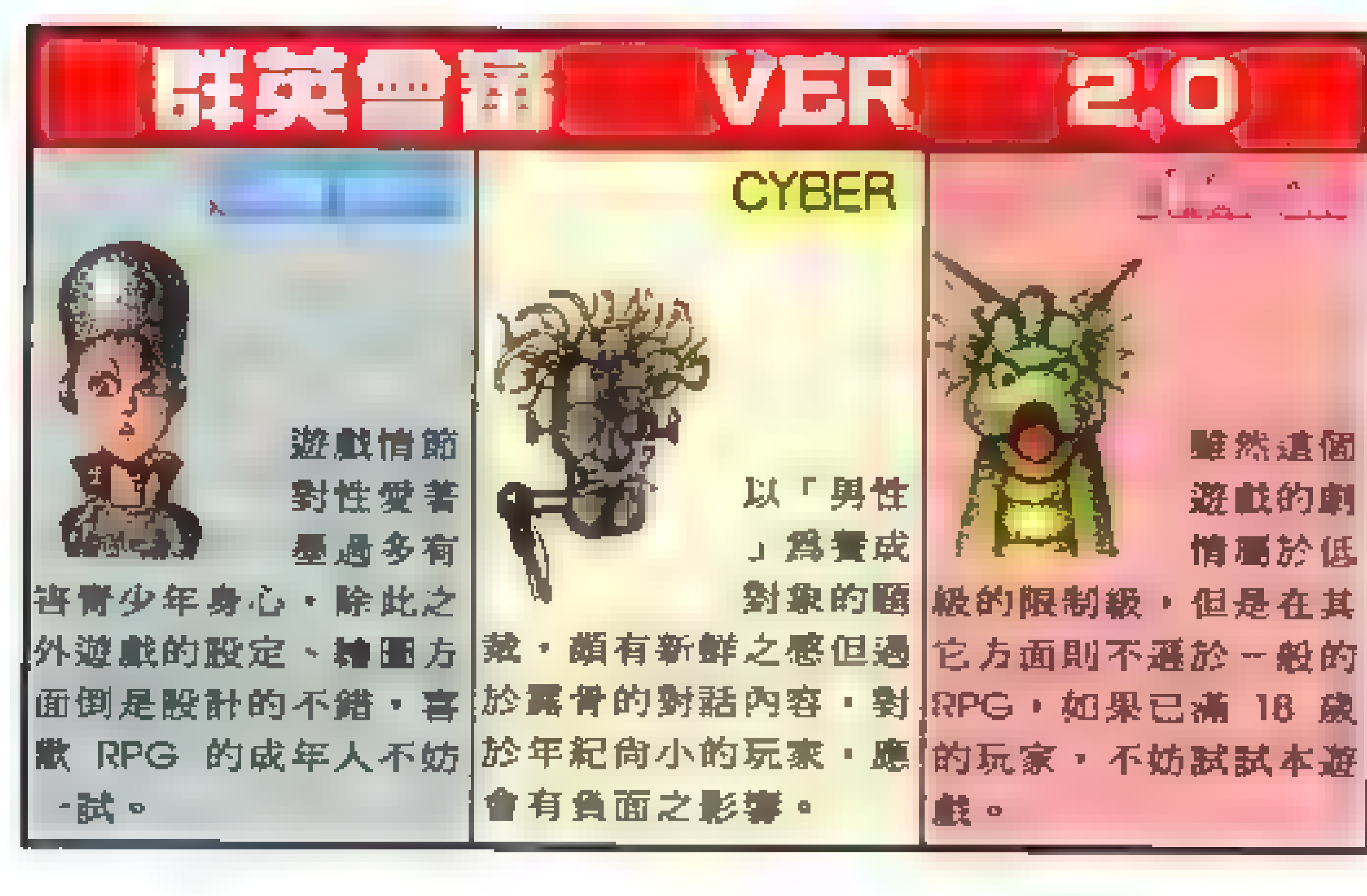
接著我們來談遊戲的一些相關設定，主角的屬性中以體力及鬥志最爲重要，體力代表生命力，沒有體力就 GAME OVER 了，沒有鬥志主角就無法戰鬥；而其他的屬性如卡路里、自信值、疲勞值…等雖會影響主角的戰鬥能力，但是只要你的等級夠高還是可以把敵人 K 死，筆者曾以主角 19 級時卡路里爲零與怪物戰鬥，雖然耗時甚久但還是將其幹掉（此法不值一試，因每打怪物一次鬥志就得再從新提升）。遊戲畫面的規劃筆者感覺還不錯，除之前所提外，對話選單、物品欄及狀態顯示一清二楚，比起此遊戲的選單方便多了。

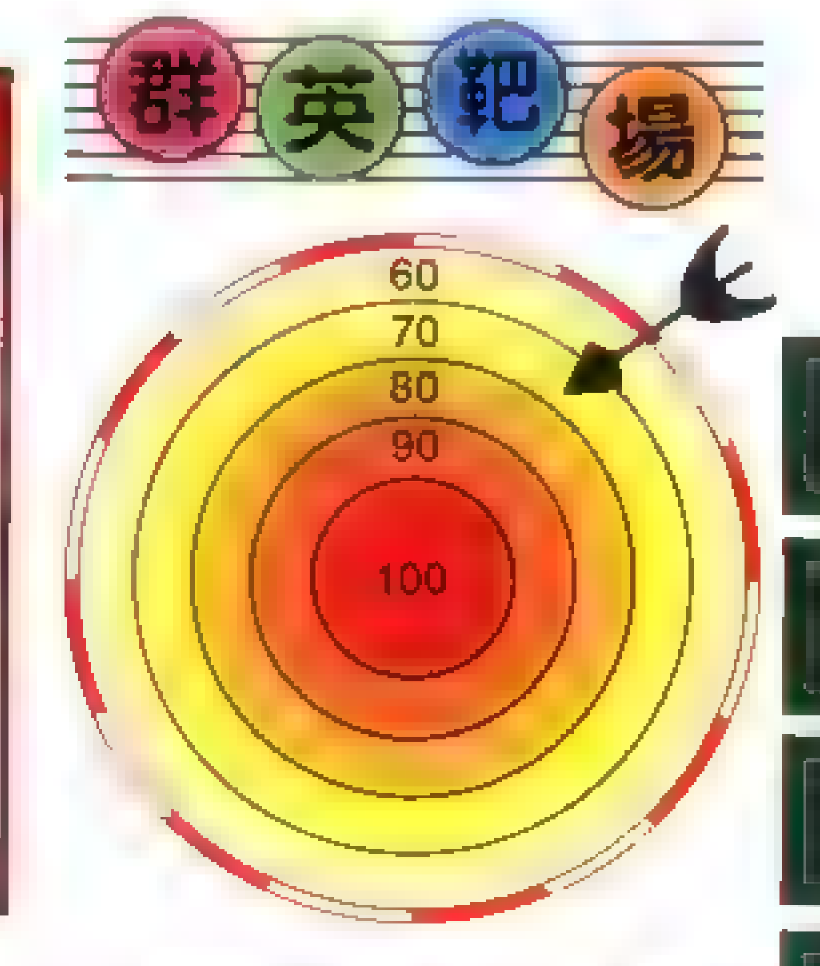
主角主要以小鎮、居所、迷宮等三個地方來進行其探險生活

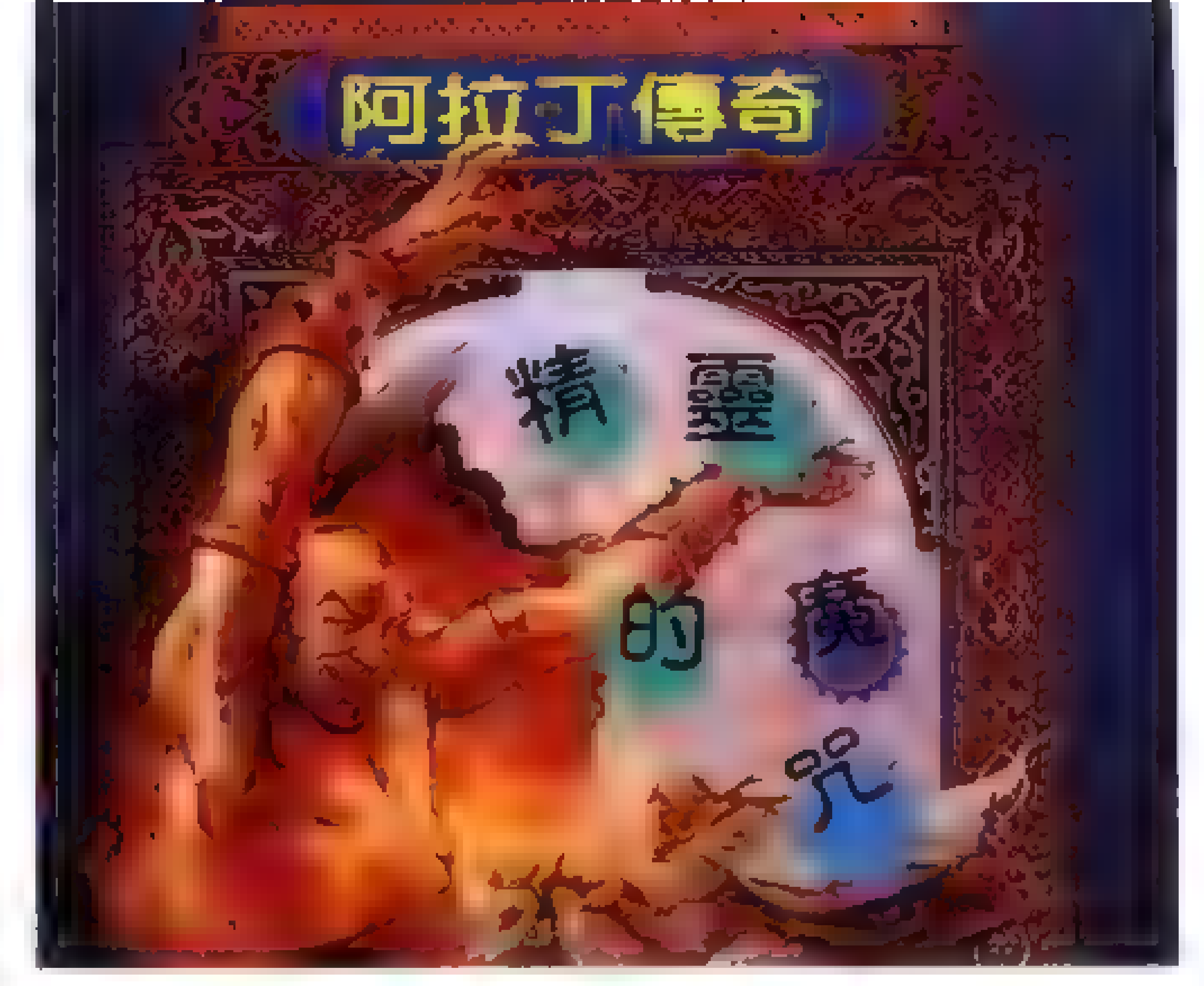
遊戲的劇情場景在設計上製作公司是頗費心思，在整個男人養成迷宮中共分五個主關及一個附關，而其關卡的劇情天候設計富於變化，在每個關卡皆不同；如第二關爲雨關，此關的場景畫面則充滿河水、橋樑，解試過關的關鍵就在於幫莎拉找到情夫和尚的內褲。在第三關是炎熱難熬的火焰關，過關還得靠前一關的雨女幫忙，第四關則是利用第三關的溫度來進行，此設計方式不僅節省遊戲製作，也讓人有一新耳目的感受。

在遊戲的戰鬥方面，怪物出現的強弱、種類是採用隨機形式，因爲一開始主角的武器配備是湯杓及中華鍋，對敵殺傷力不強，有些怪物以空手搏鬥反而更能見效；而有一些特殊的怪物就得靠特別的武器來解決，如白色的史萊姆就得靠火攻才能見效，爲了找火遊戲就可自然衍生出許多情節來，設計上比起國內有些遊戲內容更富變化，不用靠把怪物設計的很強來延長玩遊戲的時間，遊戲之劇情及趣味性也較強；國內劇情企畫的原創力較差，筆者認爲與塡鴨式教學的模式有相當關聯，設計者實應多參考外國的遊戲以提昇自己的水準，俗話說他山之石可攻錯，多學些別人的優點總不會錯的。

總結整個遊戲來說，遊戲在劇情設計、美工構圖、戰鬥設定都表現的不錯，比較令人反感的地方是，遊戲的整個重點就在性愛上打轉做文章，讓人實是消受不了，除此之外，遊戲中出現數個明顯的錯字，給人一個製作不嚴謹的感覺，希望以後發行的遊戲不會再犯此毛病。







●出版公司／軟體世界
本文作者／徐國振

自從筆者從軍報國以來，已經許久沒有時間完整地玩完一個「角色扮演」（RPG）了，回想以往在「巨蛇之島」（Serpent Isle，創世紀七的續篇）、「異教徒世界」（Pagan，創世紀八）奮戰不懈、挑燈夜戰的往事，好的RPG真的是能令人陷入「另一個世界」的魔力呀！言歸正傳，這次評論的主題「精靈的魔咒」，是否稱得上是優秀的RPG呢？是否值得掏出錢包來購買呢？以下評論筆者針對本遊戲儘量做客觀的陳述，最後再提出筆者一些較主觀的看法供讀者參考。

提到「阿拉丁」（Al-Qadim）這個名字，大家第一個會聯想到的不外乎是神燈或美麗的公主吧！本遊戲中的阿拉丁是阿拉伯富商之么子，雖然衣食不愁，卻一心嚮往危險刺激的海上生活，於是追隨「海盜大師」（Master Corsair，似乎是比Pirate要高級許多的封號）辛巴（Sinbar）先生學習機智與勇氣，阿拉丁一心想向親愛的公主卡拉（kara）證明自己的能力，終於到了最後關頭，辛巴決定測驗阿拉丁的能力，如果他都能通過，就可以獲得「大海盜」（Corsair）封號風光地回去迎娶公主，遊戲就從這兒開始了……。讀到這兒，各位看倌們是否

已覺得這真是老掉牙的故事情節？不過如果您有仔細閱讀說明書的好習慣，就會發現到一開始的故事介紹竟是以「精靈的祝福」（Genie's Blessing）為標題，內容描述精靈主宰與女神的對話，筆者第一次看原文時是一頭霧水，後來遊戲玩到某個地方卡住了，再回頭去細看其中的故事，才恍然大悟，這種不以第一人稱描述故事背景的手法蠻特殊的，已經購買本遊戲的讀者不妨細細品味一番，可以更融入阿拉丁的世界。

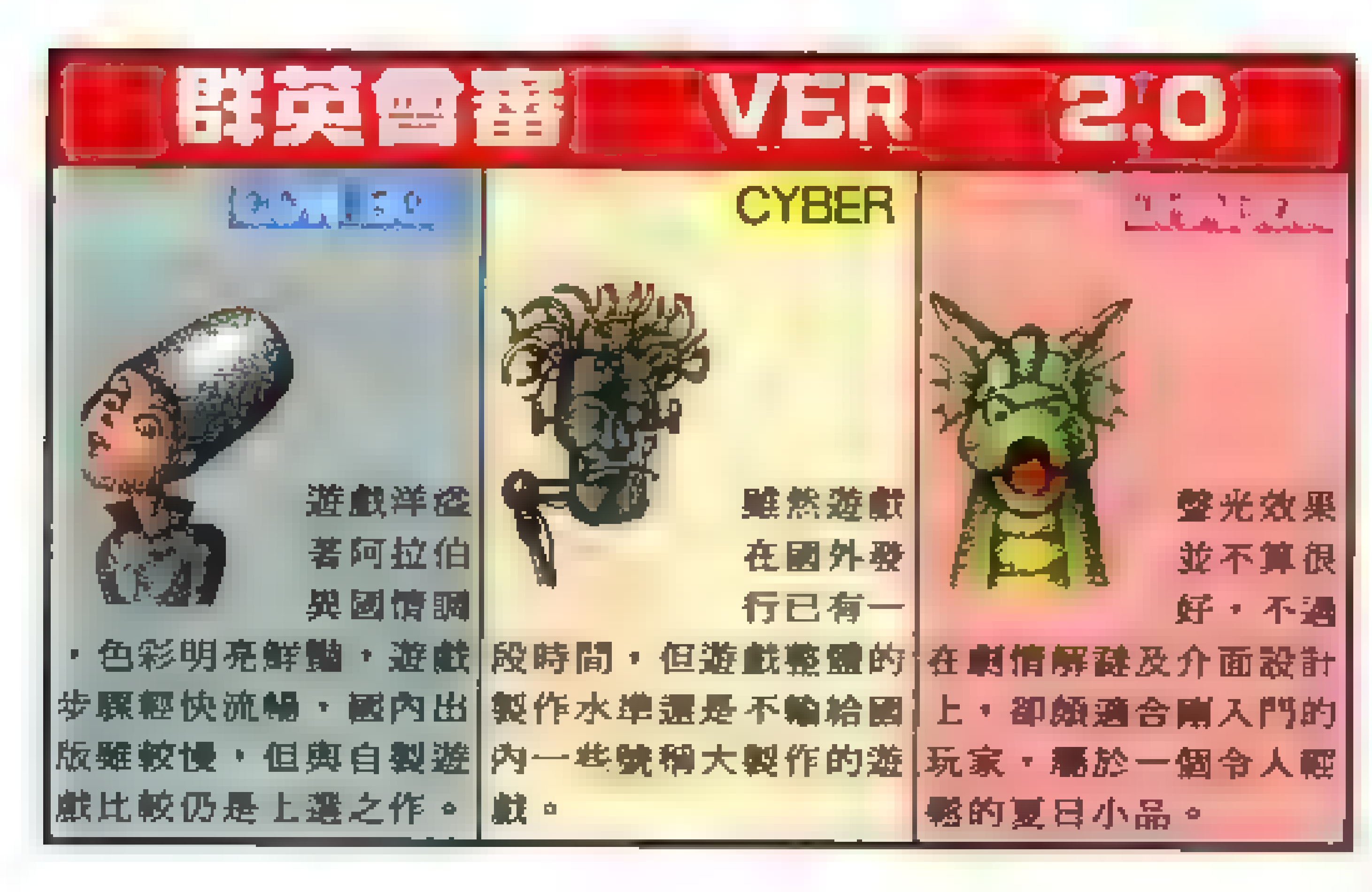
接下來是時下玩家十分重視的視覺與聽覺效果，老實說，筆者當初看到本遊戲畫面，實在很不想玩下去，因為和一些經典級的RPG（如創世紀七、巫術七）相比，真的可說是不見看頭。另一方面，本遊戲在音樂、音效表現上則算是可圈可點，由於支援GM音源＋聲霸卡的雙卡模式，雖然樂曲不多，但大體上表現出阿拉伯神秘浪漫的氣氛，在戰鬥時的刀劍聲、怪物咆哮聲都頗具效果；當然，本遊戲的圖形也並非一無是處，當你玩到遊戲較後期的階段，會看到一些巨大的邪惡生物（如：雙頭怪 Ettin，

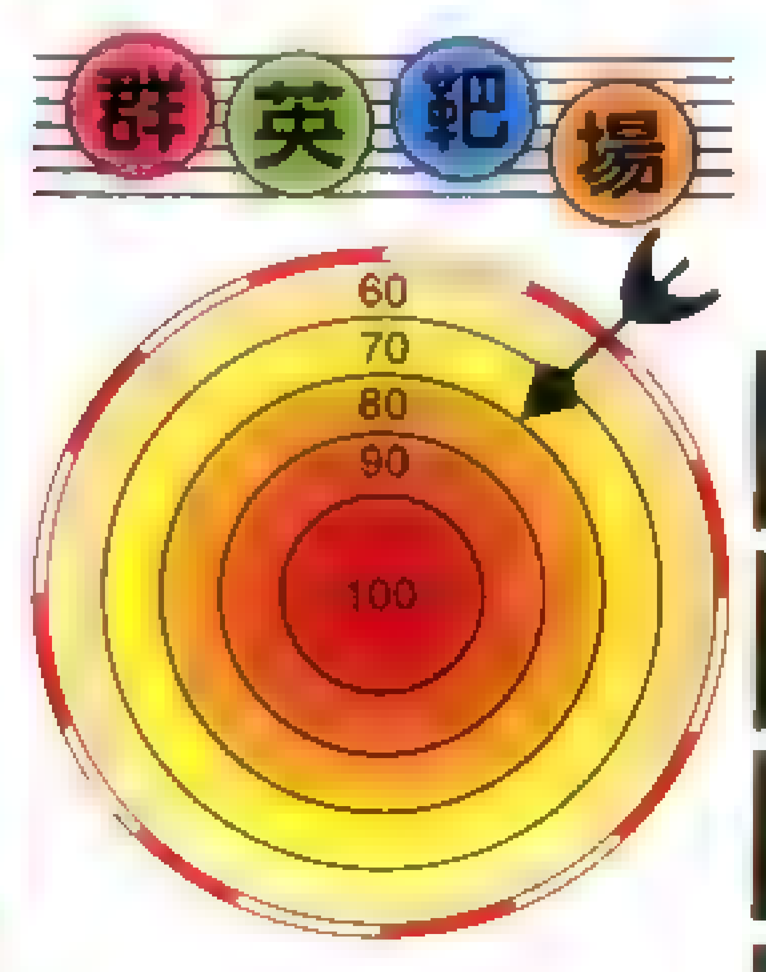
以及十分龐大的精靈之王如 Gu bishbuskın、 Beya 等）動作還挺靈活的，可能跟本遊戲在「保護模式」（ Proteceld Mode ）下運作有關吧？

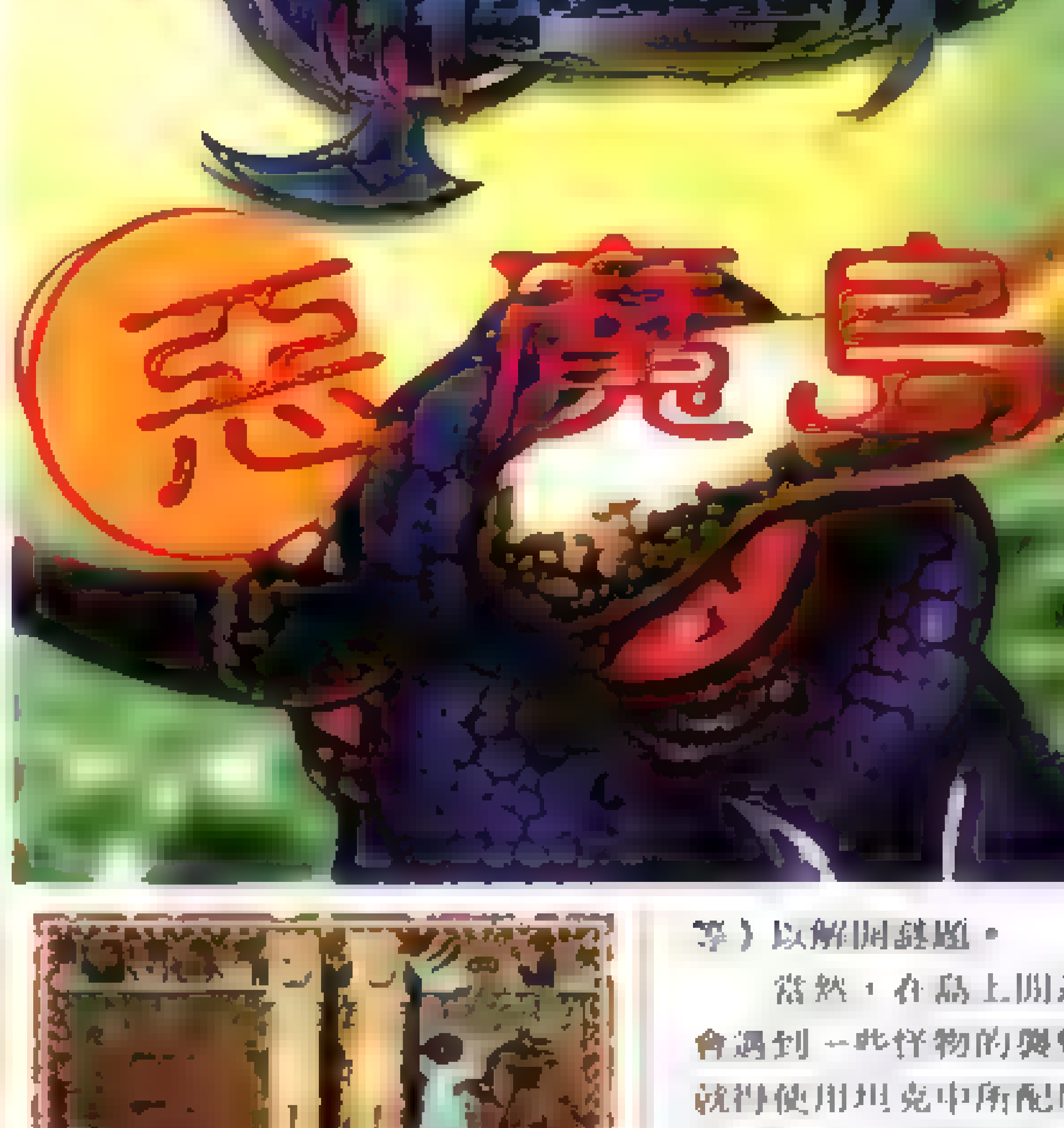
在操作界面上可說是相當便利了，滑鼠右鍵代表行走，左鍵表示動作鍵（ Action ，如揮劍、交談、開箱都算），遊戲程式會自動限制玩家做特定的行為，例如你在城內就不准揮劍砍人，在寶箱前按鍵就表示開箱子，不會將箱子砍破，對於 RPG 初入門者稱得上是不錯的設計，但對於一些 RPG 老手可能就不太過癮了，有束手綁腳的感覺。不過在操作性方面，有一點是筆者相當欣賞的，就是「動作時間」因素加入的設計，在遊戲畫面上有一個黑色菱形寶石（註：開始只有一個黑色寶石，因為主角 Level 還不夠高），在戰鬥時，當你按住滑鼠左鍵時，就會亮起一個寶石（呈金黃色），按得再久一些，便會亮起二個寶石，接著亮三個寶石，便可施展出 360 度迴旋攻擊的絕招，這種類似大型射擊遊戲（如 R-type ）的聚能源設計，在電腦史上可說是頭一遭吧！也許以後的 RPG 還會加入如「快打旋風（ Street Fighter ）的多重鍵組合設計呢！

娛樂性如何？一個遊戲即使聲光效果再好，卻不能令玩家有置身其中，樂在其中的感覺，就不值得購買它了（不如買 Video CD ），筆者耗了二週努力玩完本遊戲的感想是，還滿好玩的，特色在於有點難又不會太難的解謎、機關，很多提示在對話中可以發現（只要你有點耐心），可惜在即時戰鬥方面，怪物的 AI 嚴重低能，常常會集體發呆，站在原地不動，此時只要多扔幾顆石頭就可以幹掉好幾個了，在眾多 SSI 出品的 RPG 中，本遊戲算是很不重視戰鬥一環的 RPG 了。

結論：這是個適合 RPG 入門者與空閒時間不多玩家的小品 RPG 遊戲（註：並非指遊戲規模不太，而是指其段落分明，每個段落耗時不多），也適合想學英文又不想看太多字的玩家；但如果你是「AV 狂熱份子」（只玩魔法飛毯、銀河飛將Ⅱ等聲光一流的遊戲），筆者不建議你花錢在這個遊戲上面。



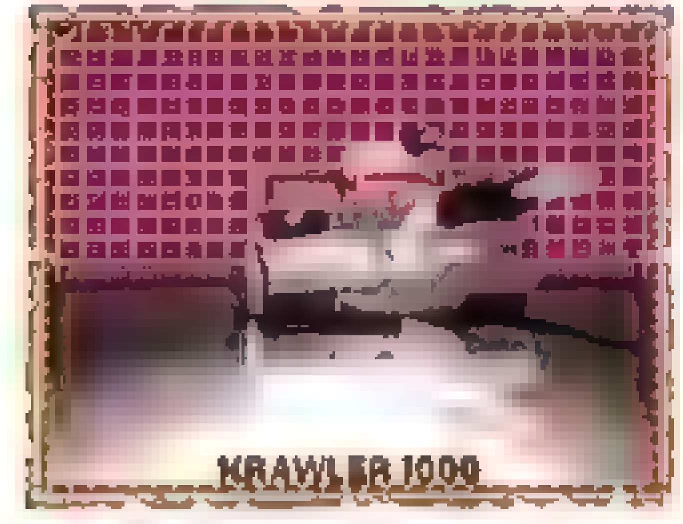




惡魔島 MAABUS

●發行公司：第三波

●本文作者：劉稼禹



這就是你將駕駛的高性能越野坦克。

現在，地球的命運將操縱在您的手中。在一個無人的荒島上，突然出現了一股來路不明的輻射能量，並且還在擴散、增強中。而您—玩者—正被直昇機傳送到這個太平洋的孤島上，要駕駛著最新型的坦克（KRAWLER 1000）在島中查明真相。在坦克車裡，有非常先進的數種裝備，其中包括衛星通訊、分析儀器、導向裝置、自毀裝置，和武器裝置（飛彈、雷射、和毒氣）等。而授命予你的將軍也會不時和你聯絡，以告知你島上的最新狀況。

這個神秘的地方有許多用途不明的大箱子。

不知道在太平洋的小島上，為什麼會出現埃及的壁畫。

在這個島上，大致可分為[illegible]區，其資料分別存放於三片光碟上面。雖然 SVGA 的畫質蠻細膩的，但影片播放的範圍主要還是那一小塊，並且僅有極少部分是由真人演出的。在行進時，因為有 3D 動畫的限制，而有固定的路線，並且左轉、右轉的方向還不是特定角度（這要看 KRAWLER 1000 高興），所幸走過的地方會在螢幕右下方的地圖上以紅點標示出來，不然在經過幾個傳送點之後，早就迷路或掉到海裡去了。基本上玩者多半是從顯示幕上觀看外面的景物或用分析器偵測可疑的物品，只有在特定的地方才能使用機械臂來做些小事（像按下某鈕、拾起某物等）以解開謎題。

當然，在島上閒逛時，不免會遇到一些怪物的襲擊，這時您就得使用坦克中所配置的武器來殺死他們。不過可想而知，坦克上所能承載的武器數量是固定的（飛彈四枚、雷射三枚），也就是用完了就沒有了，所以一定要非常謹慎地使用才行。還好這些怪物都是在定點出現的（此外還可靠生命形態指數和光碟讀取資料的延遲時間來判斷），因此只需多練習幾次就能讓牠一發斃命。不過呢，似乎在使用第三片光碟時是不能儲存進度的，這點玩者得特別注意，免得一失手成千古恨⋯同時，您最好還是多繞過一些有怪物的地點避免過度使用武器比較保險。除了有武器的限制外，本遊戲的困難度並不高

在這個神秘的小房子前有一塊符石，不知到底有何作用。

，有時甚至在路上碰到了外星人也不會怎樣。不過程式仍在遊戲進行時提供了三種難易度供您選擇：60 分、90 分、和120分。60 分不是指所經過的範圍較小，而是指在 60 分鐘內要找出島上的重要秘密，不要搞錯了。如果你未能即時在時限之內找出

這三塊符石平均分散在島上，得找到才行。

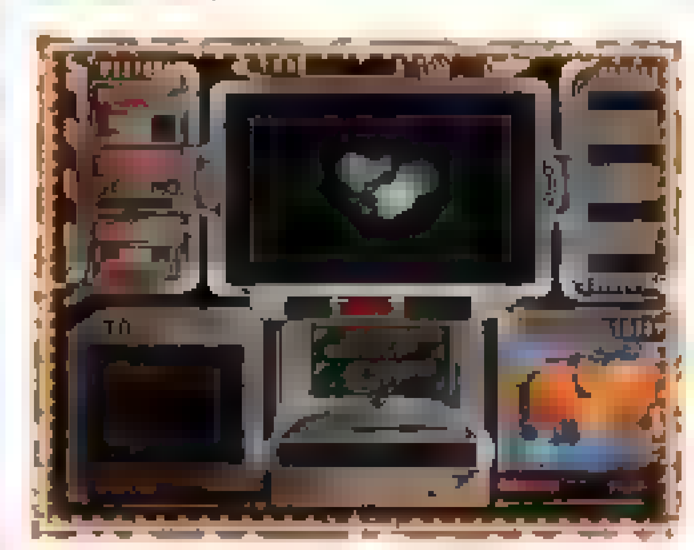
這裡有很多的死人骨頭，看樣子是死於非命。

島上的真相，那麼這個島就會爆炸，而地球也將隨之毀滅（如果自行引爆自毀裝置也是一樣）。

雖然遊戲中的 3D 動畫場景做的不錯，有叢林、有海邊、有

島上還有一些淺澤必須涉水而過。

停機坪、還有小迷宮等等，但很多地方都是好看而沒太大作用的。例如在屍體內的牆上還有許多埃及風味的壁畫，也是只能看（分析）而沒有太大的實質作用。雖然如此，為了要能在島上順利地蒐集到必要的幾項物品，玩者最好還是乖乖地進行地毯式的搜索吧。另外在畫面上還有一項「MANUAL」功能，可告訴你面板上的各部分各有什麼作用，這倒方面好用的。可惜程式仍有臭蟲，有時會有一些框框殘留在螢幕上面。



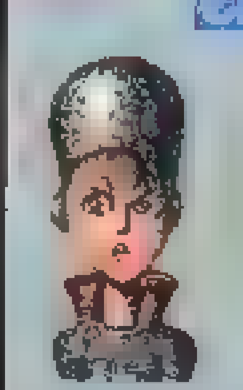
如果任務失敗，整個地球都會毀滅。

有趣的是，當您在結束這個遊戲的時候，程式會提供一個小小的輪盤遊戲讓您試試運氣，如果畫面中的三張圖片都轉到外星魔王的話，把螢幕上的資料填妥再用印表機印好寄出，就可以得到該設計公司的精美贈品。至於海外的消費者他會不會受理，就只有試過以後才知道了。在炎炎夏日裡，坐在家裡暢遊有蟲鳴鳥叫、潺潺水聲相伴的恐魔島，或許是個不錯的選擇。

方便的 MANUAL 功能，可告訴你面板上的各部分各有什麼作用。

如果運氣好而三張圖片都轉成外星魔王的話，便可得到設計公司所贈送的全套軟體。

群英會審 VER 2.0

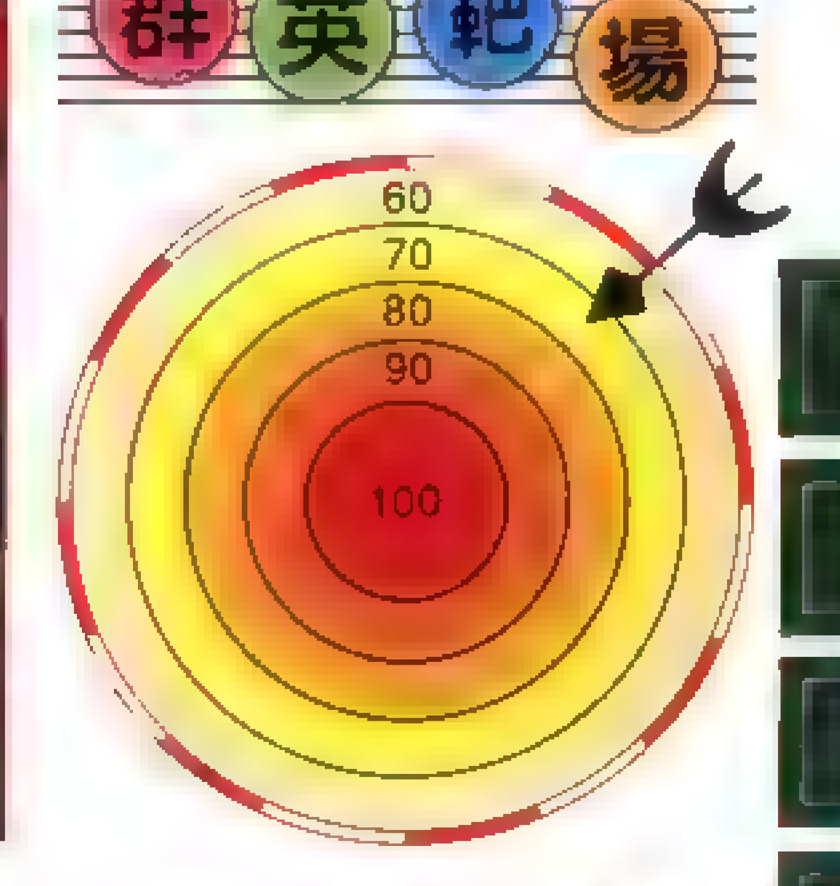


遊戲的 3D 動畫處理的不錯，美工繪圖賞心悅目，故事格局不大且整體結構不算嚴謹，二片 CD 的內容有點名不符實。

CYBER

遊戲封盒精美、醒目，但內容卻不若包裝厚實。坦克內多且先進的裝置，在操作上讓人有徒增困擾之感。

外形看似模擬類型的冒險遊戲，以眾多的精美畫面為主要之特色，而提供的三種難易程度，讓一些剛接觸的玩者也能容易上手。



遊戲獵人

極速天龍

出行公司：松　崗

本文作者：Lucifer

極速天龍是盧卡斯在去年就開始不停宣傳的號稱是新一代技術結晶的冒險遊戲，這些宣傳活動包括了請真人和真的摩托車在現場宣傳，在光碟裡附送比遊戲本身還要大的 DEMO 片（這一點讓"死亡戰將"的玩家有點不高興…呵呵），讓原本風頭甚健由名導演 STEVEN SPIELBERG 和盧卡斯合作的 The Dig 相形下就被比了過去，不過也不能怪盧卡司偏心，遲到太久的貴客實在讓主人難堪……好了，言歸正傳，這次"極速天龍"的標準配備要求要486DX-33以上， 8MB 的記憶體，以及二倍速以上的光碟機，而筆者的測試配備是， DX4-100 ， 16 MB RAM ， PRO AUDIO SPECTRUM， NEC 六倍速光碟機，附帶一提的是，這一次音樂部分是全部皆用錄製的，沒有支援 GM 或 LA 音源，所以一般配備的玩家可以不需要跳腳，只要有 Sound Blaster 同級的音效卡就夠了。下面就照慣例將遊戲的表現拆解為幾個部分來講。

此音只得天上有，人間難得幾回聞

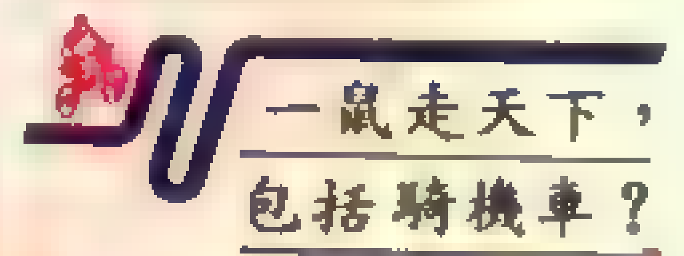
這一段要談的"極速天龍"裡面在配音方面和配樂方面的表現，坦白說，這一部份的表現，光從它以前的 DEMO 裡面看來就非常的棒了，在開頭畫面時的由 Gong Jackals 所演奏和主唱的主題曲，就非常的令人震撼，配上動態十足的機車運動畫面，充分表現出了作者在封面上所強調的特色 A Heavy Metal Adventure，將車隊和這個遊戲本身的狂野氣息完全凸顯出來，再加上 SFX 部分特效的配合，當機車從我們面前呼嘯而過時，我們也同時感受到了機車沈重的引擎聲自左耳掠過右耳漸行漸遠，不禁令人大呼過癮！！不過在 The Old Mine Road 路上時的戰鬥，有一個小小的瑕疵，因為往往戰鬥時的結果不可預料，所以在音效的銜接上有些問題，不過這個小缺點仍然不能掩蓋這一部份的精采表現；另外一部份屬於配音的表現則是水準中上，不過由於這個遊戲中有許多的的特殊口音，所以在配音的表現上算是相當多彩多姿，對於國內的玩家來說，可能要加上字幕才能完全了解劇中人所說的話，值得一提的是，我們的天行者 Mark Hamil 在這個遊戲中扮演了一個令人恨的牙癢癢的角色，想要奪取"科雷發動機公司"的幕後陰謀者 Adrian Ripburger 正是由我們的"布萊克上校"所扮演的，從這裡可以看出也許我們已經從大螢幕上消失已久的天行者，已經在電腦多媒體上找到了他的新原力…還有其他部份的配樂方面也大多可以符合劇情的推演，不過筆者尤其喜歡那段兔寶寶的主題曲，玩者自己不妨去聽聽看……

最重要的東西還是要用眼睛看的……

～摘自"小王子的黑暗面"

呵呵，我小小的把"小王子"裡面的話改變了一下子，希望修柏里會原諒我……那麼我們就來看看到底眼睛到底看到了什麼東西，這個冒險遊戲，一反近來大作紛紛以真人演出為賣點的風潮，仍然用卡通式的人物來當作我們敬愛的主角模樣，不過由於這個遊戲所強調的重金屬特色，所以它的所有交通工具，包括 Ben 的機車， Ripburger 的大禮車，各種氣墊車， Vulture 的空中母艦等等都是用 3D 技術所設計出來的，而且由於這次採用新的 3D 技巧，所以在表現上相當的順暢，在筆者以雙倍速光碟和六倍速光碟上作比較時幾乎看不出來有所延遲，雖然手頭找不到確實的數據，但是筆者猜測，這次的 3D Rendering 技巧至少有每秒二十張以上的水準，所以表現相當的棒，不過當然在光滑表面的映射上筆者覺得還是採用預先繪上的方式，筆者尤其喜歡的是在最後的一部份劇情時，那輛大卡車和空中母艦的追逐大畫面，實在是相當具有震撼力，單就那一段就可以讓筆者看上好幾遍（當然也有一部份是由於那個解謎的部分，哎～～）…而在這裡，又不禁令人想到目前這兩大流派之爭，到底是誰比較占優勢？這邊就筆者所知，來試圖作一個小小的分析，真人演出的好處

是像真度高，在製作互動式的遊戲的時候，比較可以讓玩者產生認同感，同時有可以用所謂的大牌號召力（如 Mark Hamil 的銀河飛將就是一例），或者在某些異色場面的需求上會比較容易有說服力（警察故事、Noctropolies，還有種種不計其數的地下軟體，也就是因為這一點，Dreamweb 會被認為頗失敗，因為它的血腥場面太過差勁，而 Elvira 一代和二代也才會採用這種擬真度高的畫風），但是有一利必有一弊，相對於前面的缺點來說，它有相當的號召力，同時也必需要投下大把的銀子才能夠找到有這樣號召力的明星，況且在影像處理上也需要較高的技巧，因為數位處理過後的人物要跟背景融合在一起還是需要滿高深的技巧，也就是"藍幕"的技法。但是要作的好又需要極高昂的配備，像SIERRA和ORIGIN這種可以動輒投資數百萬美金在專業攝影棚和工作室的設置上的財大氣粗的公司畢竟不多，所以在許多的類似遊戲中大多可以發現到人和背景融合不佳的狀況，再加上由於相對來說，真人的影像需要比較大的儲存空間，所以在壓縮和解壓縮上也需要高倍率、快速度的壓縮技巧，或是像目前有些令筆者十分不齒的遊戲作法，利用這些巨大的圖檔來占空間（據網路上未經證實的消息指出，目前 Spectrum Holobyte 出的 STAR TREK：The Next Generation-The Final Unity 甚至有設計師將自己的全家福放進去…身為一個"星迷"，我不希望這是真的！）再來反觀卡通式的優點有哪些，其實卡通式的不真實和誇張的特性，正是程式設計師和腳本撰寫者能夠發揮的部分，試想，如果 Sam&Max 是真人來演的話？kilrathi 人變成金毛猩猩的悲劇，可能又要上演了，它的無限制的特性正可以讓故事的劇情發揮到極致，免去了許多贅言的拖累，有哪一個真人可以被壓扁後在放進烤箱裡去烤的？但是它的這類特性也相對的讓接觸電腦遊戲是為了好萊塢式的俊男美女的玩家失望，讓他們相對上來說少了一些可以崇敬的對象；所以筆者比較偏向卡通式的遊戲……但是，卻不排斥能夠達到水準的真人遊戲。



一鼠走天下，包括騎機車？

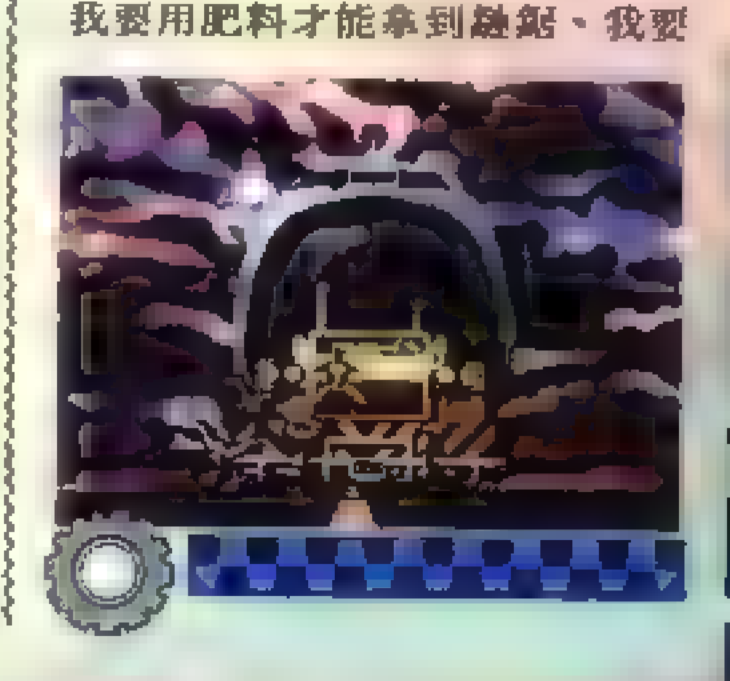
這一次的介面，盧卡斯又再用了一套新的操縱方式，它的介面主體是一個以 Pole cat 為主，包含了說話、使用（毆打）、用腳踢、看、等等以圖像指令為操縱方法的不一樣的介面，大部分的操縱真的都是一鼠走天下，完全不會遇到什麼問題，尤其是在一般正常冒險活動的畫面時，但是當你騎上機車就會發現不是一回事，你可能因為滑鼠反應太過靈敏而讓你去撞車，或是太過反應遲鈍，讓你被飆車族打成果醬，又或是發現你要用一個極難掌控的滑鼠去作一場生死的對決，卻必需要借助鍵盤才行，總之在動作部分的操作可說是令我倒盡了胃口至於須不需要那麼多的動作場面，下面會再提到，這邊就下個結論吧，"極速天龍"如果沒有那麼難以操縱的滑鼠動作遊戲，相信它會更完美的。

"和一般電腦遊戲不樣的是，你不會因為做了一些激烈事情之後，發現自己陷入了劇情的死結或是陣亡。"

～摘自極速天龍中文說明書第九頁

喔，是嗎？

在評析的這一部份讓我們來看看，極速天龍的劇情表現和它的謎題設計到底是不是玩者的理想典範；筆者個人認為，近 年來最成功的冒險遊戲要算是 LEGEND 的"死亡之門"，所以難免會用相同的思考模式來評斷這一部作品，還請盧卡斯的忠實擁護者要有心理準備……首先，筆者不是反對冒險遊戲中出現動作遊戲這樣的混種作品，相反的我還認為如果作的好的話，還能夠帶來不少的樂趣，但是這一次極速天龍的嘗試更為大膽，它不單只是加入動作遊戲，事實上，它還將動作遊戲本身加入了解謎的要素，譬如說在科技公司的競技場中和 Old Mine Road 中的這兩部份都是這樣的嘗試，坦白說，很失敗！而這一點又和它的謎題非邏輯化有相當的關聯，像在 Old Mine Road 上我們要用適當的武器才能打敗某些飆車族，天哪……我要怎麼在操縱不良、沒有提示下，一個一個試出我要用肥料才能拿到鏈鋸、我要



遊戲獵人

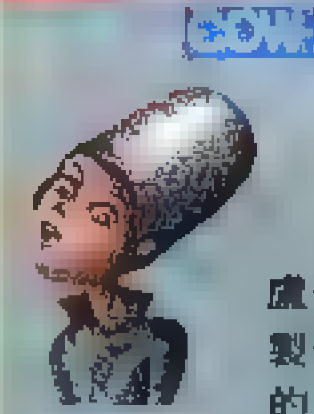
用木板才能打倒穴魚族、我要用鐵鏈才能拿到加速器的燃料？又以在競技場來說；好吧，我可以試出來那台棕色的車可以從跳台上將它壓垮，但是我要怎麼樣在沒有任何提示的情況下知道要把它從另一個跳台上推下來壓到敵人的車？這一點該死的設計不知道讓多少人為了這個被卡在這裡，所以筆者一直認為＂非邏輯化＂是冒險遊戲的最大敵人，因為在一切事務都未知的情況下，只有邏輯會是共通的語言，設計者如果要想玩者要照著它的思考模式來＂猜猜看＂的話，那麼很抱歉，筆者認為沒有必要體惜它的苦心設計，其他的一些沒有邏輯或是提示可言的謎題在在也都破壞了遊戲的可玩度，筆者這裡就不贅述了。另外，有一些劇情上的前後不合理的部分，像是最後一幕時，我的機車原先是在車頭的右前方，最後竟突然跑到車子的左後方來了，讓我可以駕駛離開？

現在讓我們來看看，極速天龍的劇情表現到底是怎樣的。筆者不是什麼衛道之士，所以也不認為什麼這樣的作品有可能會鼓勵青少年飆車之類的無稽之談，如果單單一個娛樂作品就可以讓玩者產生心理上的偏差的話，那麼在這個例子中，生病的是社會，不是作品本身。在說明書中曾提到這是一個謎題難度不高，希望玩者盡情享用劇情的遊戲，不過，先不管它前面說得到底是不是對的，先來看看讓它這麼引以為傲的部分是怎樣的，坦白說，它的人物造型和配音都表現的十分可圈可點，但是在人物深度本身就極淺的狀況下，再成功的外部包裝也無法突出原先平面的人物性格，就以男主角來說，除了它是一個愛說髒話，滿臉鬍渣，愛騎重機車的人之外，其他就一無所知了……筆者玩完之後的個感受是，＂可能還不認識這些主角＂，所以進而也無法對他們

的結局或是故事感到同情，就以科倫老頭死掉的一幕來說，筆者除了對它的血腥處理感到震驚之外，並沒有其他的情緒產生這樣讓玩者無法產生共鳴的劇情，說實話其實糟蹋了這麼好的 個引擎，令人感到萬分的可惜，至於它的結局倒是符合它一慣的理念，車賊本身就是反社會的產物，玩者對於這樣依舊叛逆的結局應該是可以期待的，如果男主角皈依大企業，筆者才會覺得倒盡胃口咧！

遊戲雖好，但是不夠好，玩者沒有攻略之前，輕易購買，可能會有很大的挫敗感，但是它在畫面和音效的表現上，是值得你去冒險的。

群英會審 VER 2.0



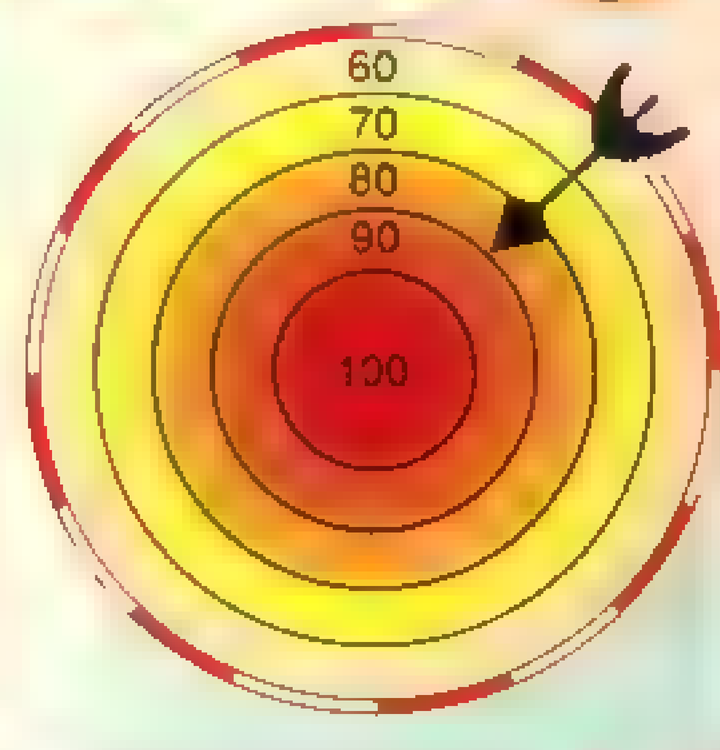
盧卡斯以製作電影的一慣手法來作遊戲，仍然是大張旗鼓的宣傳、大演特效的製作，遊戲從頭至尾充滿新新人類的特色狂飆族不妨一試。

CYBER

Heavy Metal氣息濃厚的音樂和音效表現可圈可點，創新的操作界面，讓人有煥然一新的感覺。

在畫面的表現上以卡通造型的作法，效果可說是相當地不錯，而音樂及音效也具有相當水準，不過在解謎及動作操作上就較為遜色。

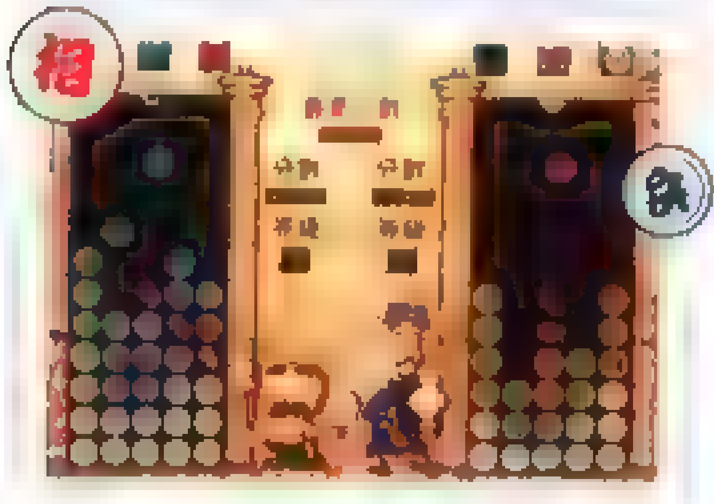
群英靶場



出版公司／光　譜

本文作者／米　克

發明俄羅斯方塊的人，當初大概沒想過這樣的一個小遊戲竟然可以風行世界，歷久不衰吧？雖然電腦上的俄羅斯方塊發行也有五、六年的時間了，但是只要提到老少咸宜，可以全家同樂的遊戲，就會令人不由自主地想到它。由於俄羅斯方塊的規則和玩法都相當簡單，所以國內外的公司每隔一段時間都會推出新的玩法來延續它的壽命；《象棋俄羅斯》就是由光譜公司推出的一個饒富中國味的類似遊戲。

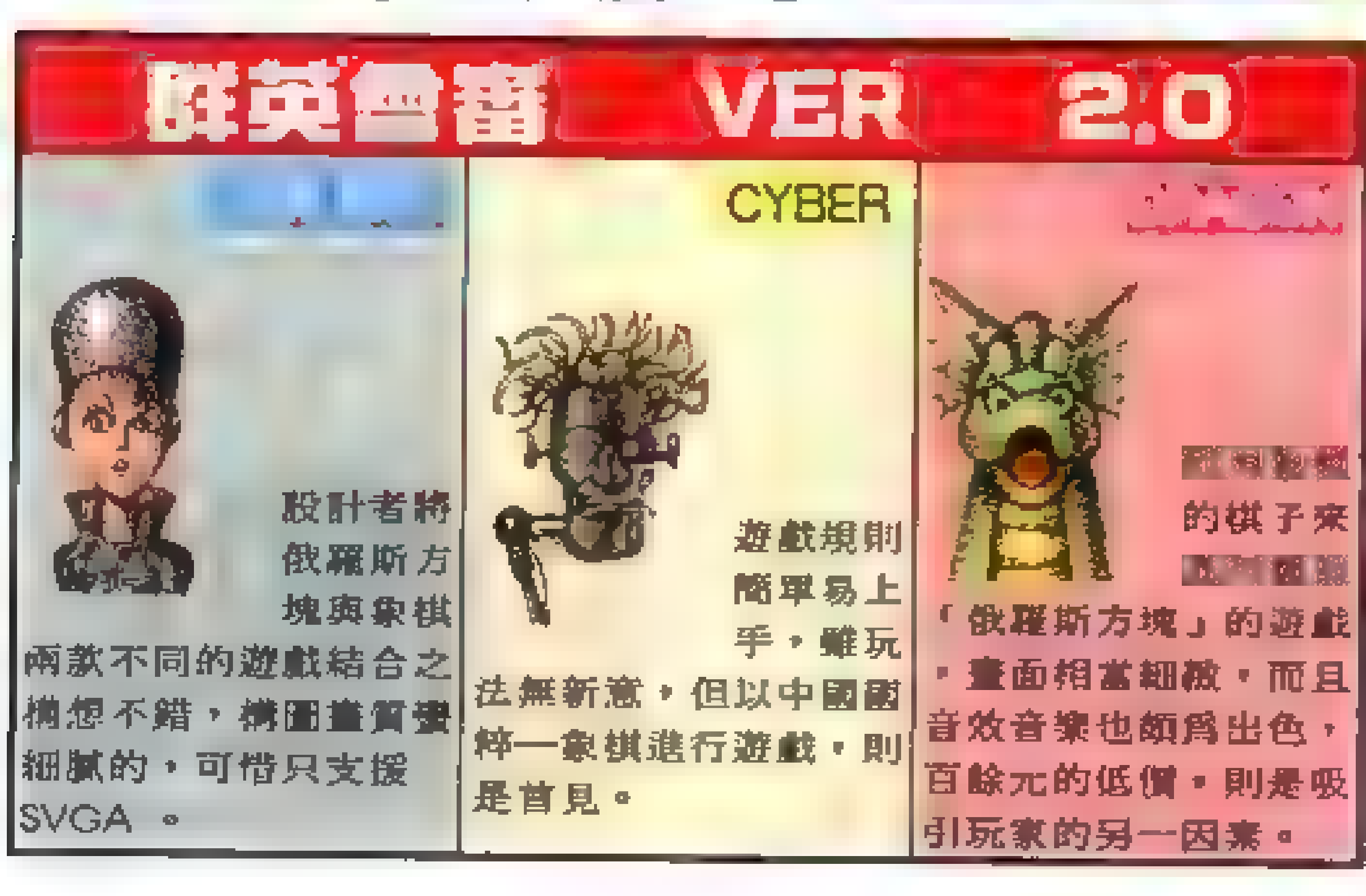


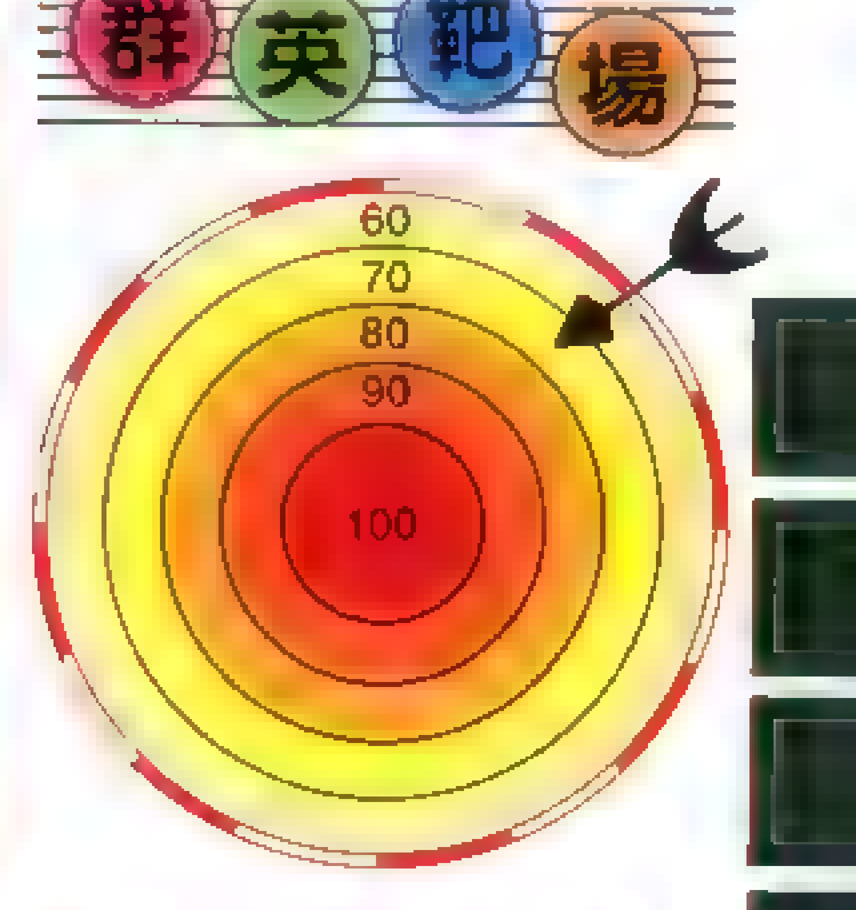
《象棋俄羅斯》的玩法比較像《決戰俄羅斯》；可以各玩各的，也可以兩邊對戰互相陷害；不管玩法如何，只要棋子先堆到的一方就算輸了。棋子消除的規則則有三隻相同所構成的「三條」，或是「將士象」、「車馬包」等等的「順子」；另外，有時候還會有對方的棋子掉過來的情形，這時候就要比較大小關係來決定誰吃誰了。除了規則外，對戰模式中還可切換攻守，藉由我方以順子或三條消除棋子時，讓對方的棋子產生石化，或讓自己被石化的棋子恢復正常。

筆者玩過多次以後，覺得這個遊戲似乎有點太快了，那種感覺就像用386來玩早期的俄羅斯方塊一樣。有時候筆者還在設定選項，遊戲就自己跳回片頭畫面了；如果在486上用六、七級和電腦對戰，要獲勝的機率並不高；選擇各玩各的更是拚不贏電腦，因為沒有你的陷害，它要撐到八級以上絕對沒有問題。如果你從來沒有看過排行榜長什麼樣子，筆者勸你還是和第一級的電腦單挑好了。

玩對戰模式的時候要記得一句名言：「攻擊是最佳的防禦」。如果你只是一心想要恢復被石化的棋子，保證你被石化的棋子反而會愈來愈多；唯有讓電腦的棋子被石化，才有可能解除你被攻擊的威脅。說到這裡，筆者就覺得只有獲勝才能擠進排行榜的作法並不公平；試想486一分鐘可以處理多少的資料？人腦有這麼厲害嗎？電腦在八、九級時還可以「想都不用想」地把棋子丟到正確的位置，有這種反應的玩家有幾個？

雖然《象棋俄羅斯》的玩法並沒有什麼新奇之處，但是遊戲的畫面與音樂都還算不錯；在「智慧無價」的時代裡，150元能夠買到這樣的遊戲已經算不錯了！畢竟比它貴又爛的遊戲多著是呢，你說是嗎？炎炎夏日，不妨嘗嘗被「石化」的滋味如何吧！





自從在「軟世」75 期中，讀了 L.C.J 先生的介紹後，心動不已，無奈期末考迫近，只得忍痛"暫時忘記"，但禁不住誘惑，終於在期考前一天大徹大悟一把課本扔了，先玩再說！

謹記著電腦店老闆的叮嚀：「配備最好在 486 DX2-66 以上，而且要 8MB RAM，不然玩不成喔！」有點害怕的開了機（因爲筆者配備正是如此），哇！極富震撼力的音樂與音效，外加近十分鐘的片頭動畫，深深地吸引住我的目光。順利地進入遊戲後，原本存在心中的疑慮（指內容的畫面）便一掃而空，簡直是藝術品嘛！山巒的起伏，海中的小島，人物與房屋，甚至怪獸，魔法的表現，都有超乎水準的演出。筆者在此要向各位強調，"法術的壯觀效果"，比方說"VOLCANO"這個法術一施展開來，地面會逐漸隆起形成一座火山，並隨後噴發，倘若附近的怪物（把它們通通烤熟！嘿～嘿！）所配上的音效更是壯闊，無論烈火燃燒的聲音、落下聲，火山噴發聲、怪物被燙到時的怪叫，都叫人大呼過癮，快感十足。又如"EARTHQUAKE"這個法術，更令人吃驚，您嫌高山擋路嗎？您對平原有什麼不滿嗎？只要一使用此法術，便可謂"天崩地裂"，其效果之大，足以將整塊大陸切穿，沿途擋路的"玩意兒"通通送上西天不用說，其音效更是…

第二點要向各位說的，是遊戲的自由度。誠如 L.C.J 先生所說，「牛蛙」的遊戲自由度均甚高，本遊戲自然也不例外。它並不限定你要朝著一目標前進，你想坐著飛毯朝東飛，或倒著飛向西方，它也隨你，但過關的條件就是要有足夠的法力，期間的殺敵便要看各位玩家了。

總而言之，這是一套不可不玩的遊戲。我誠心的奉勸機種達到標準（486DX-33、倍速 CD-ROM、8MB RAM）的玩家，都能試試－您一定會被此遊戲深深吸引！願法力與你同在！

●洪國庭

在看到軟體世界 75 期後，看到令人心儀的遊戲，那就是（SUPER 快打旋風 2 Turbo）立刻狂奔到電腦廣場，竟然找不著那遊戲，問了櫃台小姐才知缺貨。但寄款又出，新貨又將到，害我在那邊坐數分鐘。

回到家中後，立刻載入電腦，（輸入完畢時，筆者也剛好睡醒，哇！好久）進入遊戲前，得知要另外使用到 8MB 的硬碟（筆者只有 8MB 的 RAM），所以爲了硬碟默哀三分鐘（可憐的硬碟）。

在遊戲的開頭動畫中，氣在聚氣時最酷；進入了主標題後，筆者立刻選了單挑項目，使用筆者的不二人物一春麗（CHUNLI），進了對打畫面，立刻用氣功手重創對方，但因操縱不熟，所以接下來的後果大家應該知道（慘死對方之手）。

最後，此遊戲實在是一個移植成功的遊戲，請大家不要錯過。

P.S：只要在被敵人電擊後，找個漂亮的 POSE，按 ALT-X（結束鍵），即可看到？？

Dean

剛開始玩太閤立志傳時（簡稱太傳），說實在的，覺得不怎麼好玩，但一直玩下去後，在如倒吃甘蔗般漸入佳境，才發現這是個相當好玩的遊戲（雖然畫面不與苟同）。

在玩太傳中最期待的，就是當上城主後背叛，慢慢地把作威作福的織田信長給作掉，便可以看到你的支配力由幾百一直升到上千或上萬，然後那些以前看不起你的人（柴田勝家），你叫他走東，他不敢往西；一戰爭就可以率領上萬大軍橫掃天下，那個國家對你有成見，就把他滅掉，還有什麼可以比控制天下更爽的事嗎？

以太傳來說，實在算得很簡單的，只要在支配力超過一萬時，要當位成爲正一品太政大臣就可破台，或是協助織田信長當上關白也行。其實還有另一種破台的方法，就是在路上看到人就砍，只要把登場的六百多位武將全部砍死後，就破台了。只要您有恆心，沒有做不到的事。

●徐安邦

不快

在衆多的遊戲中，我最喜愛的便是真人快打。日夜期待二代的推出，如今皇天不負苦心人，終於被我等到了。

二代共有 12 人可供選擇，有些是一代就有的，有些則是新角色，共有七個新面孔。畫面較一代細緻，背景也很華麗，有飄浮的白雲、飛翔的怪獸，還有人面樹呢！

音樂和音效也比前代出色，打鬥中不時傳出的哀嚎聲，更激起玩家的戰鬥性。人物招式方面也有許多創新，如 IERO 的碎身掌、 REPTILE 的噴毒液、JAX 的攔腰斬、 KITANA 的奪命扇等，都讓人耳目一新。

二代比一代更血腥，遊戲中不斷出現鮮血四濺的場面，喜愛殘暴血腥的變態玩家千萬不能錯過！

最近國內又一窩蜂地推出了許多格鬥遊戲，多數都是草率製作，品質好的沒幾個，更沒有一個能與國外相比，希望國內業者更加努力，做出一個像樣的格鬥遊戲，和國外公司一爭長短！

● 俞瑞成

在某一個星期六下午，得知超級醫生已經出了，馬上以光速飛奔到台南北門電腦商場，終於在五排遊戲櫃中找到了。在以在下的身高（一五二）實在有點勉強，於是找了在旁的大哥哥幫忙。回家之後立刻灌入電腦，（哈哈！真開心！）由於要使用到滑鼠，害得我當天差一點沒進成大醫院（醫生都尚不成，自己先進醫院）。

超級醫生有許多比一代還要好的地方，但也有一二代都有的缺點。先拿好的來說，第一、比一代多了三個醫科可以實際操縱，當然有難的，也有易的；如拉皮，只要將所有的皮層向上拉到底，再每個向下拉一層即可；又比如隆乳，不知道是太難，還是筆者笨，每次都病患爲了個雙峰駱駝（新品種）。

再來說說缺點，一代的解析度已經不精緻了，二代卻也沒改，實在是一大缺點；而音效沒有什麼創作，放的一直是同一首（指在單一場景）；內容有點單調，沒什麼大變化，如果有下一代，可試著去加上男病患和其它醫科，也許可增加可玩性。

最後，這遊戲實在不適合個遊戲玩上一年半載的人，但比較適合喜愛精典小品的人。筆者介紹到此， BYE ！ BYE ！

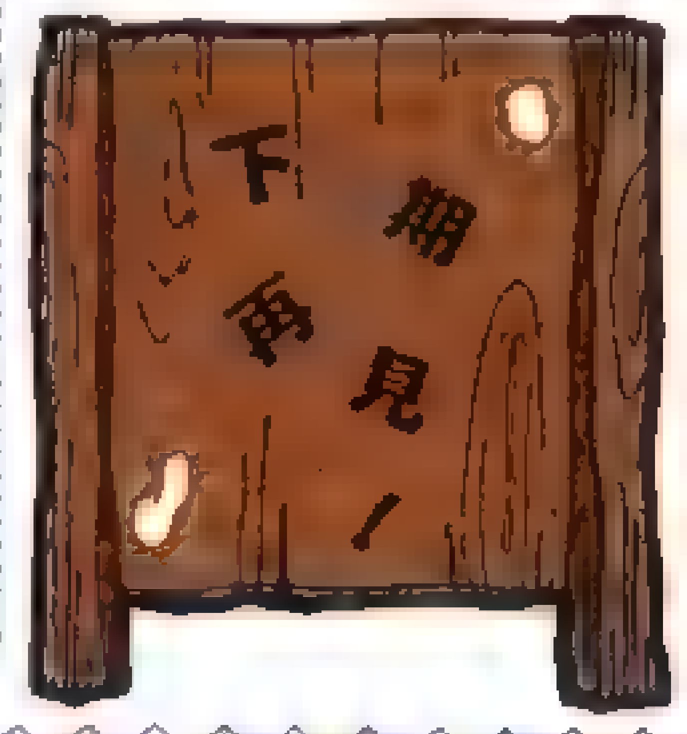
● Dean

原先聽說大宇的『仙劍奇俠傳』要在 7 月 7 日才推出，沒想到在六月底就搶先出了光碟版，害我差點沒有預算去買遊戲。用了各種斂財方法，才好不容易湊足了錢，然後就跑到電腦商店，將僅剩的最後一套買了回來（這真的是發燒大熱賣耶！）進入遊戲之後，我就被遊戲的畫面深深地吸引住了。地圖畫面真的是棒得沒話說，像是揚州城、京城的尚書府，房屋、花園的擺飾佈置，都彷彿讓人真實地置身其中。戰鬥所使用的特殊效果也具有相當的魄力，像斬龍訣、天崩地裂所引起的威力，都讓戰場變得殘缺不全，四分五裂。至於物品中有關毒及蠱的種類之多，也是前所罕見，除了七大蠱毒之外，還有其它種類的毒性及狀態，幸好戰鬥完後會自動解毒，否則豈不得天天解毒？而戰鬥之後會主角們會自動回復體力及法力，更是玩者的一大福音，讓我得以一路上用六神之術叢轟猛炸，直闖最後魔王老巢。

不過這套少見的國內遊戲佳作，也有些小缺點；首先是最後的迷宮某處有三個門口，而中間的入口似乎在空間的連結上有些問題，不管如何進入，都會變成到右邊的通道，使我眼睜睜地看著中間房間的兩個寶箱及囂張的怪物們，卻對它們無可奈何（難不成有秘門或機關？）另外在法術的學習分配上也有些問題，就是一些輔助性的法術只有主角才學得到，而其他的妹妹們學的都是攻擊及回復系的法術，使得戰鬥的策略應用上有相當的不便，主角淪爲變成負責加強其他人的力量，而自身空有最強的無塵劍，卻幾乎派不上用場（與其加強自身，倒不如用法術轟炸還比較快）。

除了一些不甚起眼的缺點之外，這套遊戲在整體來說都可說是上乘之作，希望往後國內遊戲廠商在製作遊戲時，都能夠推出類似水準的遊戲，那可就是玩者之福了。

● 小李子



仙劍奇俠傳

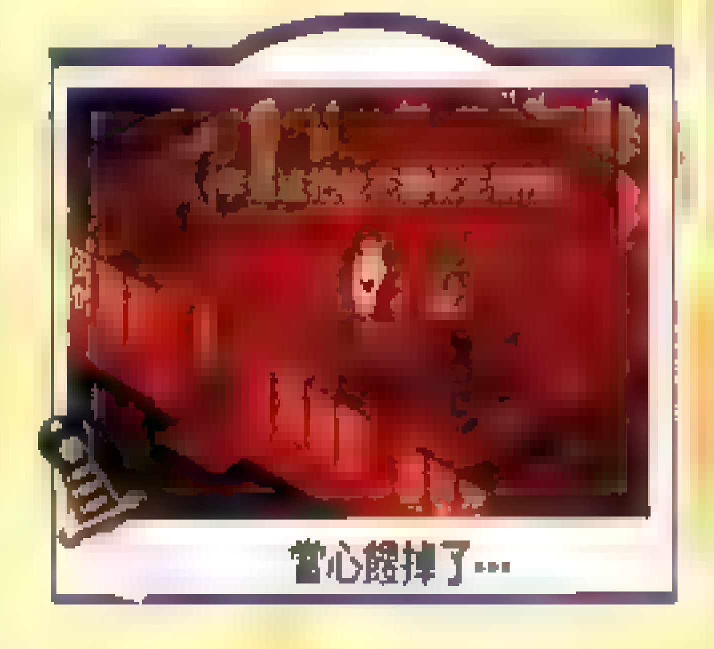
完全攻略上

● ALEX

餘杭縣

十九歲的調皮少年李逍遙，自幼即生長於縣內一處小漁村，並由獨力經營客棧的嬸嬸含辛茹苦扶養長大，受到傳言父母乃是江湖上人人稱羨的鴛鴦俠侶之影響，一心只想遊走江湖，行俠仗義、雖然跟林師傅學了幾個月的木工，但終究還是擋不住少年的憧憬情懷。

被敲昏了?!



當心餓掉了…

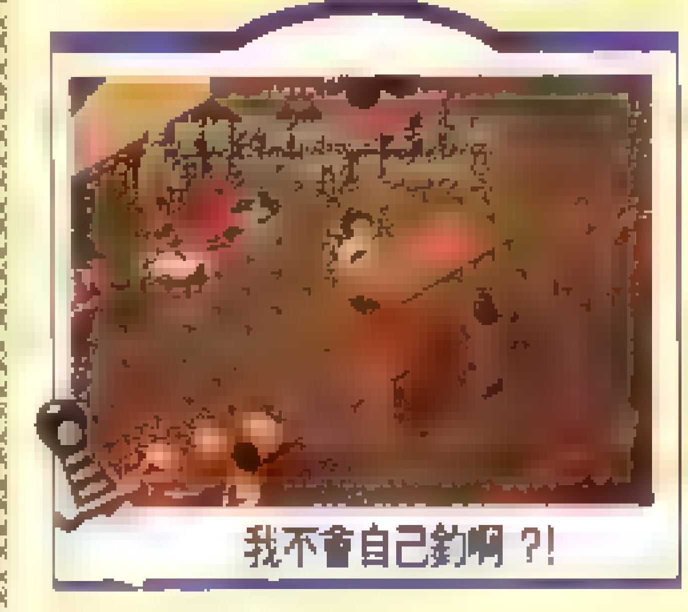
這一日，被嬸嬸的銷魂鏟狠狠地敲碎了白日夢後，逍遙有客人上門了，本想由辛苦挖就的密道溜下去，但想到萬一被嬸嬸發現可就不妙，這才打消念頭。走出房門迎面上來三位苗族打扮的壯漢，爲首之人喊累先進房休息，另二人在另一間房裡嚷著要酒菜，既然拿了人家五百文錢就跑一趟去囉。

到了樓下瞧見嬸嬸正和臥倒在客棧門口的醉漢爭執，這人只求能討口酒喝，否則是動不了的，他既不走，逍遙又豈能溜出門去？還是先給客人送酒菜去吧。廚房裡依嬸嬸所示，端了桌上的酒菜上二樓，豈料二位客人嫌酒不合口，逍遙一聽連忙將酒揣入懷中，二位客官則取出苗疆烈酒飲用，席間並喃喃自語酒足飯飽後，明日好幹大事?!

逍遙來到樓下，原欲將懷中藏酒給門口醉漢喝上一口，豈料那醉道士卻仰頭一飲而盡，「看在酒的份上，貧道可以破例指點你幾招，明晚三更十里坡山神廟，不見不散！」說完話，醉漢兒不見了?! 尚未回過意時被嬸嬸由廚房裡傳來的一陣叫喊給定了神，趕緊去吧，以免再遭銷魂神功酷刑。

嬸嬸交給逍遙五十文錢，要他到市場買幾斤新鮮的蝦子，並吩咐說，若是市場裡買不到，就找打漁的船家問問，逍遙迫不急待的出了門。門口井邊捎衣的旺財嫂不住的誇獎小虎子，說是小虎子的爹老王上個月生了場怪病，所有大夫都說沒得救，幸虧小虎子跑到仙靈島上求得仙女的一顆仙丹，這才救活了他爹，小虎子可真是好樣兒。

我算算那是幾點…



我不會自己釣啊?!

遠遠地聽到修補籬笆的林師傅叫逍遙過去幫忙，這聲叫喊倒

提醒逍遙趕緊躲得遠遠的…幾位跳繩嬉耍的孩童不知由哪兒學來的順口溜，搬出八仙狠狠地消遣逍遙到骨子裡了…還是丁家姐妹近人情，秀蘭說有東西相贈，回頭再找她拿，香蘭則燒了一大鍋甜粥，要逍遙和嬸嬸晚上過府喝粥。回頭再碰上秀蘭時，送了一雙親手縫製的布靴，並交待不可告訴她父親和姐姐，這是為什麼呢？直到瞧見香蘭遍尋不著家裡的麻布袋時，逍遙方才恍然大悟，連忙左腳夾右腳由丁家屋後的小徑溜往港口。

魚嫂今兒倒沒得蝦賣，聽說這兩天風浪太大了些，船家們都捕不到魚貨，船家水生叔還言之鑿鑿的說昨兒出海時看到東邊島上有一位美麗的仙女，但立刻遭到背後的張四反駁，說是只有一個又老又醜的兇肥婆，看到他二話不說就趕人。

既然探買不成，就四處逛逛再回去交差吧。民宅內有位中年人自稱是十多年前叱吒江湖的名捕，人稱鐵臂神鷹的皇甫英，並咄咄逼人的追問相信與否，逍遙摸摸腦門上銅錢所造成的紅腫尚未消褪，情急之下唯唯諾諾的點頭稱是，皇甫英倒像拉開水龍頭般的滴出一段陳年舊事。

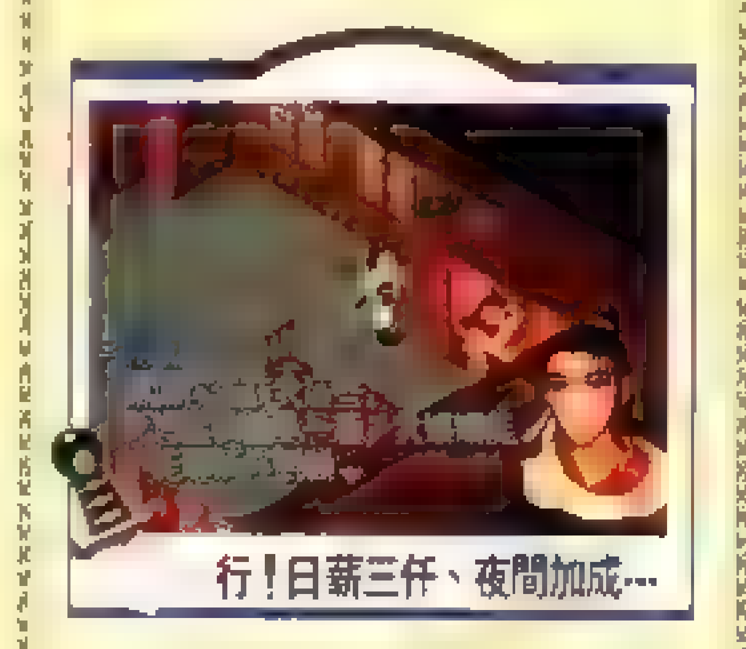
十二年前，皇甫英親手擒拿四大惡人的東江虎游天霸、西澤鼠司馬無憂和北神偷錢無通，鐵臂神鷹的封號乃皇上親賜，可是，在追捕南盜俠李三思時，卻犯下這一生中最大的錯誤，於是自此退隱江湖。據言，皇甫英不但數次敗在南盜俠夫婦手下，還欠下一個永遠無法償還的恩情，為了練烈鷹毒爪而長期使用斷腸草汁液浸泡十指，卻又毒入臟腑而不自知，直到垂危之際，幸得李三思夫婦不計前嫌遠走苗疆，由苗人手中偷得毒龍膽解毒，但也從此武功盡廢。

「當思及報答救命之恩時卻傳來盜俠夫婦已雙雙亡故的消息，據說夫婦二人係因偷取苗人的聖物而遭到詛咒才會突然暴斃的…如今，盜俠遺下的稚子也不知所蹤…」逍遙臨走時，皇甫英指出他的長相與李三思極為神似?!

屋旁岸邊垂釣的老翁則有一段仙話，傳說當年觀音菩薩經過仙靈島時，見那島上地氣靈秀，宛若神仙洞府，便與侍香龍女留在島上修行。那仙靈島四周險礁暗流密佈，島上又有奇石密林環繞，曾有人費盡心力上了島，卻像似走進迷陣，怎麼也找不到通往島內的途徑，甚至傳言有人曾在島上看過一位美若天仙的青衣少女，手持玉瓶和寶劍從天而降，想必就是侍香龍女了…仙味十足的神話，逍遙心想聽聽也就算了。

回到村中小徑時，香蘭氣喘吁吁地跑上前來，說是嬸嬸在他出門不久後就突然昏倒了，洪大夫正在家中看診，請逍遙立刻回去。逍遙飛也似的回到客棧，在嬸嬸房裡見到正要離去的洪大夫，大夫表示嬸嬸因久病未就醫，加上操勞過度，恐怕兇多吉少了，「我開副藥試試，但也只能略盡人事…你等會兒到我的藥舖來抓藥吧…」

大夫走後，幸好好謝過小虎子，要不是他發現得早去請洪大夫來，嬸嬸怕已回天乏術了。聽小虎子說他果真在仙靈島上求得靈藥治好他爹的病，詳細問明實情後，逍遙心想，從小失去爹娘，還不全靠嬸嬸一手拉拔大，而且，嬸嬸也只有他一個親人，論情理絕無袖手旁觀之理，當下請小虎子代為照管嬸嬸，即刻出門上一趟仙靈島。



行！日薪三仟、夜間加成…

心急如焚的逍遙在大門口被苗人首領攔住去路…「沒有仙緣的人是無法通過島上的仙法禁制的…仙靈島中央有座水月宮，宮內有一班精於煉製丹藥的仙姑聚居，但宮外有仙法所設下的迷陣，凡人若無邪法妖術並不會被其中的機關所傷，但若無法破除陣眼，任你花上一輩子也找不到水月宮所在…」苗人首領交給逍遙一把破天鎚並繼續說道：「陣中有六具阿修羅神像，你用這把破天鎚將這些石像逐一敲碎後，在迷陣的中央便會出現一塊發亮的石板，只要往上一踏，通路自會浮現。」

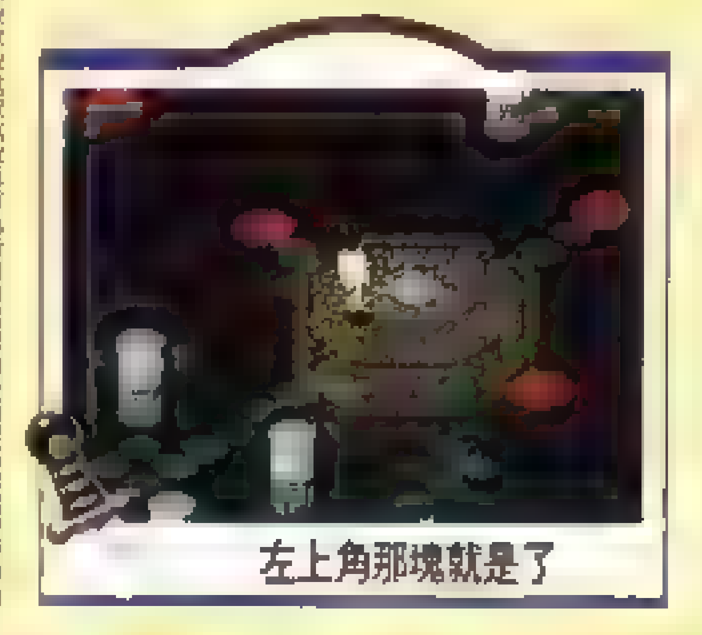
苗人首領致贈一顆丹丸，說是服下後可保不受仙靈島上的瘴氣所侵，逍遙不疑有詐當場服下丹丸，聽說藥名是忘憂散。

順道上藥舖找洪大夫抓藥去，大夫送了一顆上好的靈芝給逍遙，說是可以補補元氣並堅持不收錢，謝過大夫後即直奔港口。

水生叔道是日昨險些翻船，不敢再出海了，央求一旁的張四哥得到允諾，答應一同出海試試。

仙靈島

靠岸後，張四哥給了顆行軍丹，並答應將船停靠在此等候逍遙，逍遙隻身越過山道到達迷陣，眼下只有荷花池中的水漂可資運用，逍遙乃上前踏上水漂來回搜巡六具神像，當他敲碎第六具神像時破天鎚也斷了，但是苗人

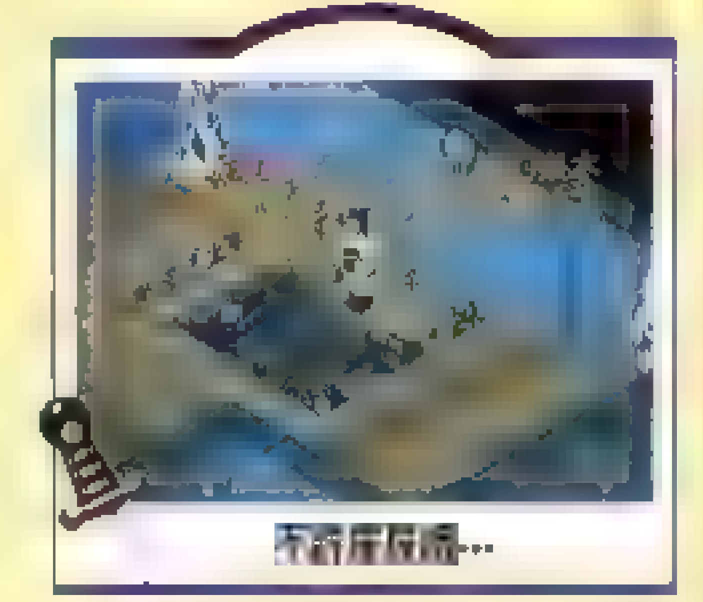


左上角那塊就是了

首領所言不虛，迷陣中央果然出現一發亮的石板，逍遙往上一踩，池中登時浮現一段通道，通道的另一端乃仙靈洞天。

採了幾個果子之後，在池邊發現有女子衣裳，而靈池中則有一名女子正在沐浴，莫非碰上仙女了?! 逍遙本非登徒子，但為了換取仙藥乃伸手取走衣裳，女子發現衣裳失竊時著實一陣驚慌，經逍遙一番說明後答應以仙藥換回衣裳，但要他將衣裳放回原處後能走多遠就滾離多遠…逍遙算了算時間再回頭時，那姑娘已不知去向了…驀地裡怎端打起雷來？待回過神時已挨了幾記悶棍，原來是方才池中的姑娘前來尋仇…逍遙這一番雖不致跪地求饒，卻也夠狼狽了。

啊…么壽死囡仔哦…


[illegible]…

那姑娘倒也通情達理，經過逍遙說明原委動之以情後，爽快的應允趁她姥姥不在時帶逍遙進入水月宮拿取丹藥。亦步亦趨跟進水月宮時，逍遙被週遭的景緻所迷住，探頭喝一口宮內的泉水後，不僅感到通體舒暢，倦意也隨之消褪殆盡。

煉丹房內再度見到姑娘，互道姓氏後得知姑娘叫趙靈兒，她給了顆紫金丹並交待給嬸嬸服下後再睡上幾個時辰即可好轉，事不宜遲，逍遙就趕回去救治嬸嬸吧。回頭走到宮門口可不妙了，趙姑娘的姥姥適巧回宮，逍遙瞧見她半人半蛇的身軀，這一驚非同小可…幸虧趙靈兒求情才保住小命，但是難題來了…「給你兩條路選擇，一是娶靈兒為妻，永遠不得離開仙靈島，二是留下一雙手和一條舌頭，讓你無法說出水月宮的秘密！」逍遙自揣，眼下並非逞意氣之時，自己死不足惜，但累及嬸嬸無藥可救就枉為人子，先答應成親再說…

小倆口共處一室先是一陣靜默，靈兒旋即說道，明日是[illegible]父的忌辰，一大早姥姥會到墳前上香，屆時可乘隙溜出宮去。逍遙心裡一掙，怎堪辜負靈兒這番濃情密意，於是二人相偕纏綿了一夜繾綣…

翌日辭別靈兒趕緊回村了，臨行瞥見姥姥率一干仙姑於宮後墳前祝禱，將靈兒成親之事告忍靈兒師父的仙靈。

張四哥果然守信，讓他苦等一夜倒過意不去。

餘杭縣

回到家將紫金丹給嬸嬸服下後，逍遙頓覺一陣頭暈目眩，原來是先前服下苗人的忘憂散發作了，記憶全消失了?! 躺在床上百思不解何以致之，腦際只殘留些許斷續的片段記憶…醉道士說的什麼山神廟？教授劍法？…反正睡不著，何不去會會？也許真遇上高人也未可知呢！

逍遙就溜下密道經柴房出門去，走樓梯的話怕會吵醒樓梯口房內的嬸嬸。門口遇上三位苗人，首領問的什麼靈藥？什麼果然有效？逍遙有如丈二金剛摸不著頭…「小兄弟，我們現在有事要出去一趟，明天一早才會回來。」

昏倒再地

算啦！客人的事少管。

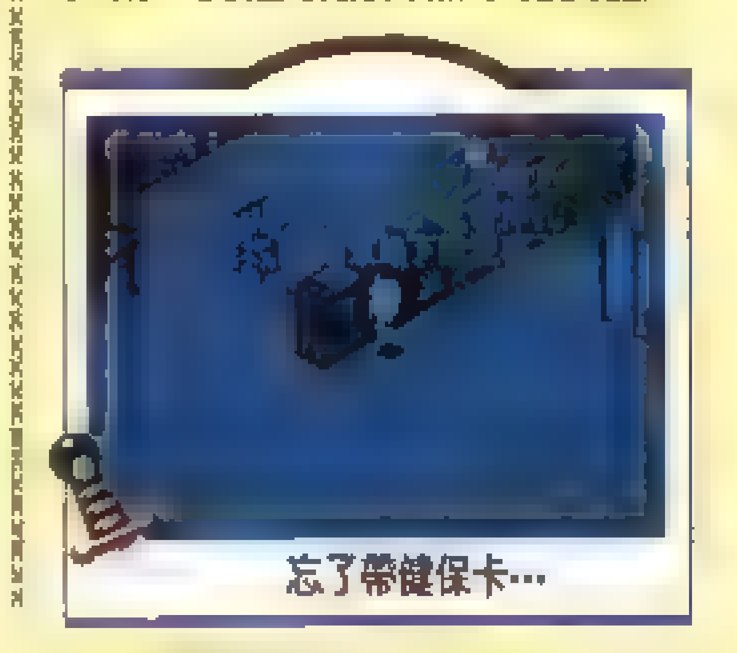
出得門後見丁大伯家門何以深夜洞開？原來是丁大伯氣喘病發作，香蘭姐妹倆焦急得不知所措，央求逍遙代請洪大夫看診。逍遙敲開藥舖請得洪大夫診治後才穩住丁大伯的病情。

林師傅到底修好圍籬沒有？留了一個大缺口，逍遙由此前往山神廟赴約。

十里坡

往山神廟途中有不少怪物，逍遙遇有狀況時即趕回村中藥舖請洪大夫診治，大夫這一晚被吵醒後再也睡不著了，看在老鄰居份上頻頻免費替逍遙療傷止血。

果然山神廟裡見到那醉道士，為了回報贈酒之情，傳授逍遙一式劍招，叫御劍術，逍遙深切的折服於醉道士的身法，待要拜他為師時，道士表示緣盡於此並翩然離去，逍遙追問名號時，凌空傳來宏亮的聲音：「御劍乘風去，除魔天地間，有酒樂逍遙，無酒我亦顛；一飲盡江河，再飲吞日月，千杯醉不倒，唯我酒劍仙。」酒劍仙?! 逍遙未曾行走江湖，對這名號自然不覺震撼。


忘了帶健保卡…

人已經死了，逍遙少不得被嬸嬸一頓罵。上村子途中遇一位苗族裝扮的女子問路，答以村中唯一的客棧已被包下後，人逍遙自行設法並先行離去。

小心刺穿胸膛！

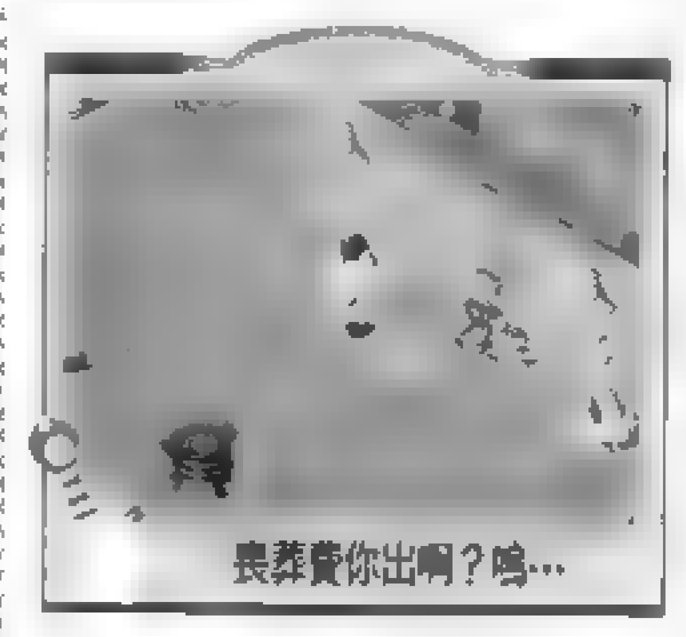
餘杭縣

回到客棧，嬸嬸連珠炮式的數落一番後說道，那些苗人今早回來時又多訂了一間房，嬸嬸便將逍遙的房間收拾後讓給客官。聽說沒伴人，只見他們抬了一口鼓鼓的麻布袋進房，也不許任何人靠近…果然兩個嘍囉守住房門，逍遙按捺不住好奇心，由窗外爬進那一房間，上前打開床前的麻布袋，裡頭竟裝著一位姑娘…姑娘正是趙靈兒，但逍遙因失憶之故只覺得好生眼熟。靈兒哭喊著要回去找姥姥的聲響驚動了門外的嘍囉…「我們拜月教的事，小子你最好少管！」仗著自家客棧幹上擄人的勾當，豈有不管之理，便與靈兒二人聯手暫時擊退苗人嘍囉後，靈兒央求帶回仙靈島救姥姥，別過嬸嬸後往那日拜託張四哥再跑一趟了。

仙靈島

上岸後趙靈兒一路領頭並叱退山道中的怪物，據言怪物係靈兒的師父飼養在此負責守護山谷入口，所以見到陌生人就會展開攻擊，雖然免去怪物的傷害，但也錯失磨練御劍術的良機。

水月宮究竟發生何等慘事，宮內所有人等俱皆倒臥於血泊之中…靈兒在牆角找到垂危的姥姥，「唉…十年了…終究還是躲不過，黑苗族的人不可能就此罷休，十年來他們千方百計的就是要找到靈兒…」

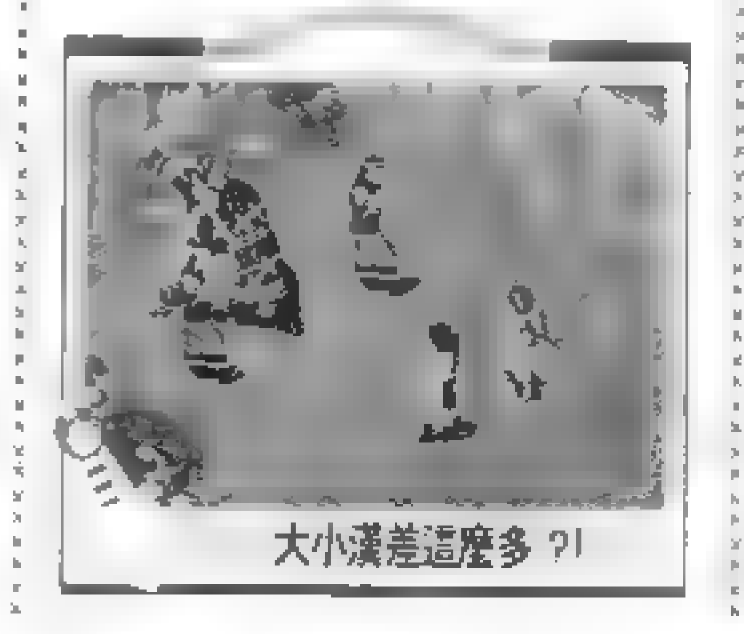

喪葬費你出啊？嗚…

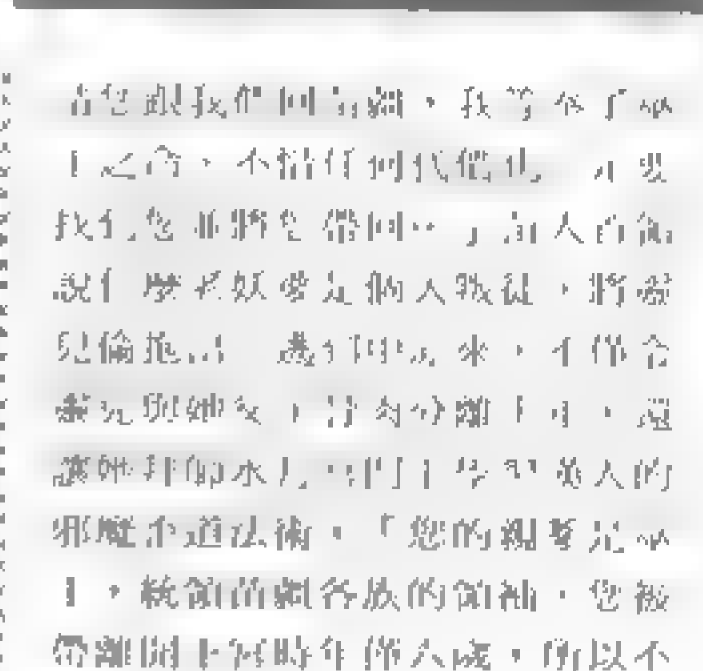
姥姥臨終前將靈兒託付給逍遙，並要他帶靈兒回到故鄉找尋娘親的下落。靈兒的師父生前曾回苗疆打探過大人的下落，大理白苗族有靈兒母親的衣冠塚和石像，但從沒有人見過大人的遺體，不管是生是死，總是為人子女應盡的孝道。

二人料理完眾人後事，在[illegible]後拜別幾座新墳後，靈兒決心跟著逍遙走一步算一步，也許，先回客棧吧，反正房間多的是。

餘杭縣

回到客棧前，即見小虎子和秀蘭慧慧地躲在屋角，「不好了！有三個壞人拿著刀子在村裡到處找你！」小虎子說壞人正在屋裡等著，還好嬸嬸上市集買菜並不在屋裡…二人進入屋內才知原來就是投宿的三個苗人，為首之人對著靈兒說道：「公主殿下，


大小漢差這麼多 ?!



請您跟我們回苗疆，我等奉了巫王之命，不惜任何代價也一定要找到您並將您帶回…」苗人首領說什麼妖女要是個人教徒，將靈兒偷拖出[illegible]逃回中原來，不僅令靈兒與娘親母女分離十年，還讓她拜師於水月宮門下學習漢人的邪魔歪道法術，「您的親娘是巫后，統領苗疆各族的領袖，您被帶離開苗疆時年僅六歲，所以不明白…」

靈兒既然不依，逍遙自當挺身而出，與苗人一言不合大打出手，靈兒的法術煞是厲害…三名苗人落敗後不巧嬸嬸自由外面回進屋來，苗人首領眼尖將嬸嬸挾為人質，逍遙正著急時，不意首領竟遭嬸嬸一拳給打到牆角，「糟糕！一不小心使了穿心拳，…這臉裡子大概沒得救了。」嬸嬸這般身手[illegible]

嬸嬸吩咐去打點房間給靈兒休息後，逍遙回到自己房內準備倒頭就睡，忽然聽由門外傳來[illegible]的聲音…原來是靈兒夢見姥姥，哭著要跟逍遙一塊兒睡，久久未恢復記憶的逍遙正為難之際，嬸嬸上樓解圍並將靈兒帶上樓去，一夜無話。

翌日一早，上嬸嬸房裡喚醒靈兒，嬸嬸竟然決定要逍遙帶靈兒到苗疆找娘親，「你見到趙大人後，就當面向她提親，要是找不到，你們直接拖個孫子回來也成…」嬸嬸遞給逍遙一個包袱，打開一看，內有[illegible]文錢、一本手卷、一些傷藥和一把略為生銹的鐵劍，據說是逍遙父親的配劍。手卷上記載著飛龍探雲手和冰心訣的口訣及圖解，還有一封信，信上寫著「逍遙，探雲手乃是你爹娘生前成名於江湖的絕技，現在是傳給你的時候了，你要將此絕技用於正途，切勿辱沒你爹南盜俠的美名。」逍遙的爹娘果真是南盜俠李三思夫婦，領悟力十足的他，立即學會飛龍探雲手

和冰心訣二種絕技。

辭別婦婦後，與靈兒二人就此踏上江湖路，這一回，張四哥說什麼也不肯載船了，只好硬著頭皮找到漁船般的方老闆，不過，他的船只開往蘇州……

蘇洲城

二人下船後正陶醉於河畔景緻時，忽然瞧見前方有個女孩鞭打著一對被捆綁的男女，不免上前問個究竟。二人乃是永神的長工和丫鬟，因暗通款曲已久，如今居然想私奔，「被我撞見了，就該……」正當看不過的人解開二人繩索後，女孩卻執意要二人各從斷一想了才此罷休，逍遙氣不過她如此般霸橫，與靈兒教訓了她一頓，「讓妳也嚐嚐被人綁的滋味，等他二人走得夠遠時再回來放了妳這位千金。」

與靈兒正要走進城時在傳來那姑娘的叫喊聲，回頭一看竟然身旁有蛇妖，再次要進城時那姑娘又叫了……」回逍遙原不想理

去問遊戲企劃吧…

提防那條長鞭…

嗚…塵歸塵！土歸土！

會，但拗不過靈兒，只好回去放了她算了。豈料那姑娘正遭受兩名無賴騷擾，見而打跑無賴並解了姑娘繩索，一不留神，逍遙挨了那姑娘一記暗劍，姑娘離去時遺下一把劍在地上……

這一劍又快又狠，哪裡躲得過？逍遙不支倒地後，靈兒適時運用真氣施展還魂咒，本身亦因真氣用盡昏了過去…幾個時辰後，二人緩緩甦醒，確定體力恢復後再往前拾起地上的越女劍後攜手進入城內。

城內人聲鼎沸，話題焦點全繞著林家舉辦的比武招親擂台打轉，聽說上個月才辦過繡球選親，如今又繼而舉辦比武招親，真是有錢又有閒。不過，較持平的說法是林天南林堡主急著找女婿，為的是要延續林家在武林上的威望，由於林堡主膝下無子，故而擔心衣缽傳繼無人，這點倒也是可以理解的。

傳說林家大小姐一身好武功和林家傳劍指雙絕，十八歲起全蘇州城就沒一個男孩打得過她，之所以有這麼多人參加比武，泰半是為了想要藉著林堡主在武林中的勢力平步青雲，一步登天，又或者純粹是覬覦林家的財產也不足為奇。

城內趙員外愁眉深鎖，疑是女兒被妖怪抓走了，聽說上個月西邊的林子鬧蛇妖，那妖怪是生性淫惡的半人半蛇，員外擔心女兒若有不測可如何是好，逍遙心下打量，有機會才再前往見識見識。

瞧著林家屋外等著報名參加比武的長龍，明日的比武諒必是一場盛會。進入客棧想要間房休息也不可得，因為整間客棧已被林家包下，並分派給參加比武的各路英雄住宿。二人跟進客棧樓下的賭坊時瞧見有群人圍毆一名書生，上前阻止並教訓一干賭徒後，拗不住書生劉晉元盛意邀請，遂跟到他的房裡飲酒作樂，靈兒不勝酒力先睡倒在桌前，逍遙與劉晉元酒逢知己，就這麼聊了一夜…

這三人像賭徒嗎？

早，劉晉元匆忙離去後，逍遙喚醒靈兒下得樓來才發現整個客棧早已空蕩蕩了，聽掌櫃說所有人都趕去林家堡看比武招親大會，二人乃決定前往觀看熱鬧，由一路出客棧迎面撞上一位算命先生，劈頭就給逍遙來上一段…「公子氣色泛紅，面帶桃花，準是有桃花運了…這位姑娘帶光緊頂，霸氣逼人，真乃人世罕見…在朝必為帝后，在野亦為人傑，惟眉宇間隱含煞氣，只是近日之有劫難。」逍遙推說不靈硬是不給錢，靈兒滑稽地服……

林家堡上熱鬧滾滾，擂台下擠滿了觀眾，比武之意乃林家的表親，對於自己的武術倒得極為得意，這時，擂台上比武之人被林家小姐踢下台來，逍遙抬頭一瞧，認出林家小姐林月如正是城郊遇到的刁蠻千金，而林月如在擂台上也瞧出逍遙了，經過林月如一番叫陣，逍遙躍上擂台並於十招之內就讓她敗下陣來，隨著台下掀動的掌聲響起，林月如也面帶羞色的跑進屋去。

逍遙與靈兒被請進屋裡，林天南見逍遙適才所使的飛劍術，詢問是否獨由仙劍派獨孤劍聖的弟

沒錯！前天的加倍算…

了。「老夫與尊師是十多年的拜把兄弟，如今，你不僅是我的女婿，算起來還是老夫的侄兒…」逍遙答以因緣際會才學得獨孤劍法，更進一步要解釋與月如小姐之間的誤會時，劉晉元闖了進來，看來他對於林月如可是一片痴情，聽林天南一番奚落後，劉晉元帶著他的表妹就回京城去。

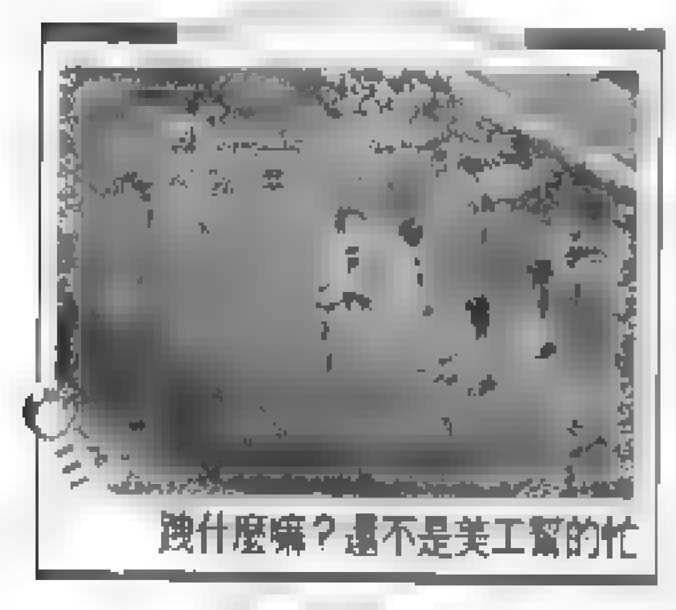
「小姪與令嬡略有誤會才」擺台比武，招親這事還請前輩三思。」林天南不為所動，執意留下逍遙，並表示派人前往邀請嬸嬸前來主婚，他吩咐春蘭準備西廂客房給靈兒休息，逍遙則跟著秋菊進入東廂房安歇。

逍遙於房中心神不寧，走出門外沿著花園小徑來到西廂客房，靈兒氣色欠佳，安慰一番後要她早點歇息。依夏竹之言於花園角找到林月如，原想誤會得以冰釋，豈料她大小姐仍然一副趾高氣揚的神情。

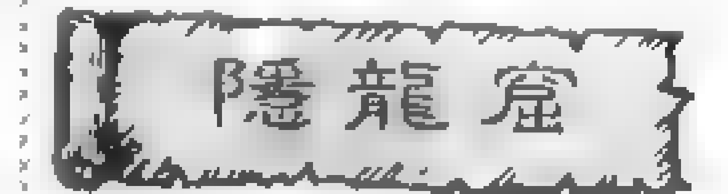
聽秋菊說林堡主於書齋請逍遙過去一趟，原來連夜請了一位算命先生為逍遙與林月如合八字，算命先生一番美言逗得林天南樂不可支，這時冬梅驚慌地跑了進來，大叫西廂趙小姐的的房裡有隻半人半蛇的妖怪，逍遙聞言與林月如同時趕抵靈兒的房間，果然是有蛇妖！二人擺開陣式嚴陣以待時，那蛇妖似乎無心戀戰，旋即撞開西側牆壁跑開了，逍遙心生一股疑團，那蛇妖上半身的面貌豈會如此酷似靈兒？靈兒又怎麼會是…

林月如點燃桌上油燈後，林天南也跟了進來，女僕繪聲繪影的描述更加深逍遙查明真相的決心，他跳進被撞開的壁洞追了上去…「如兒，這件婚事就此取消吧，林家不屑與那邪魔歪道結親攀故，這事傳了出去，叫我們林家的臉往哪兒擺！」

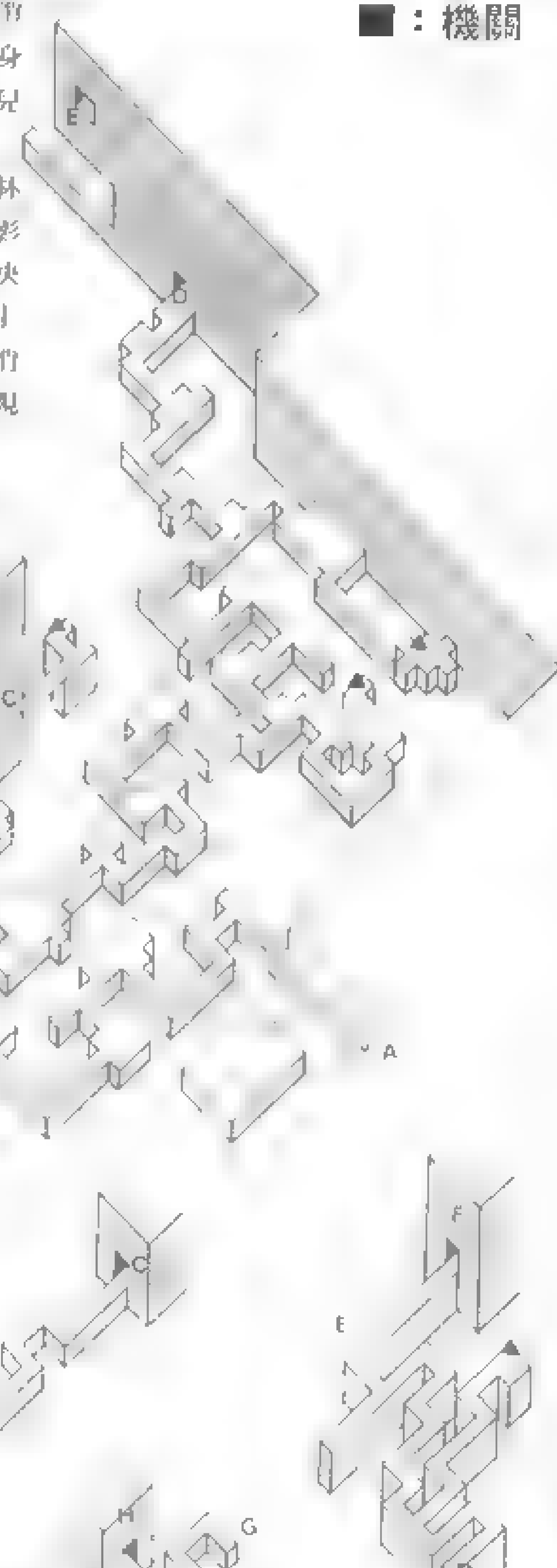
林月如雖然心有未甘，一言不發地縱身跳進了壁洞…

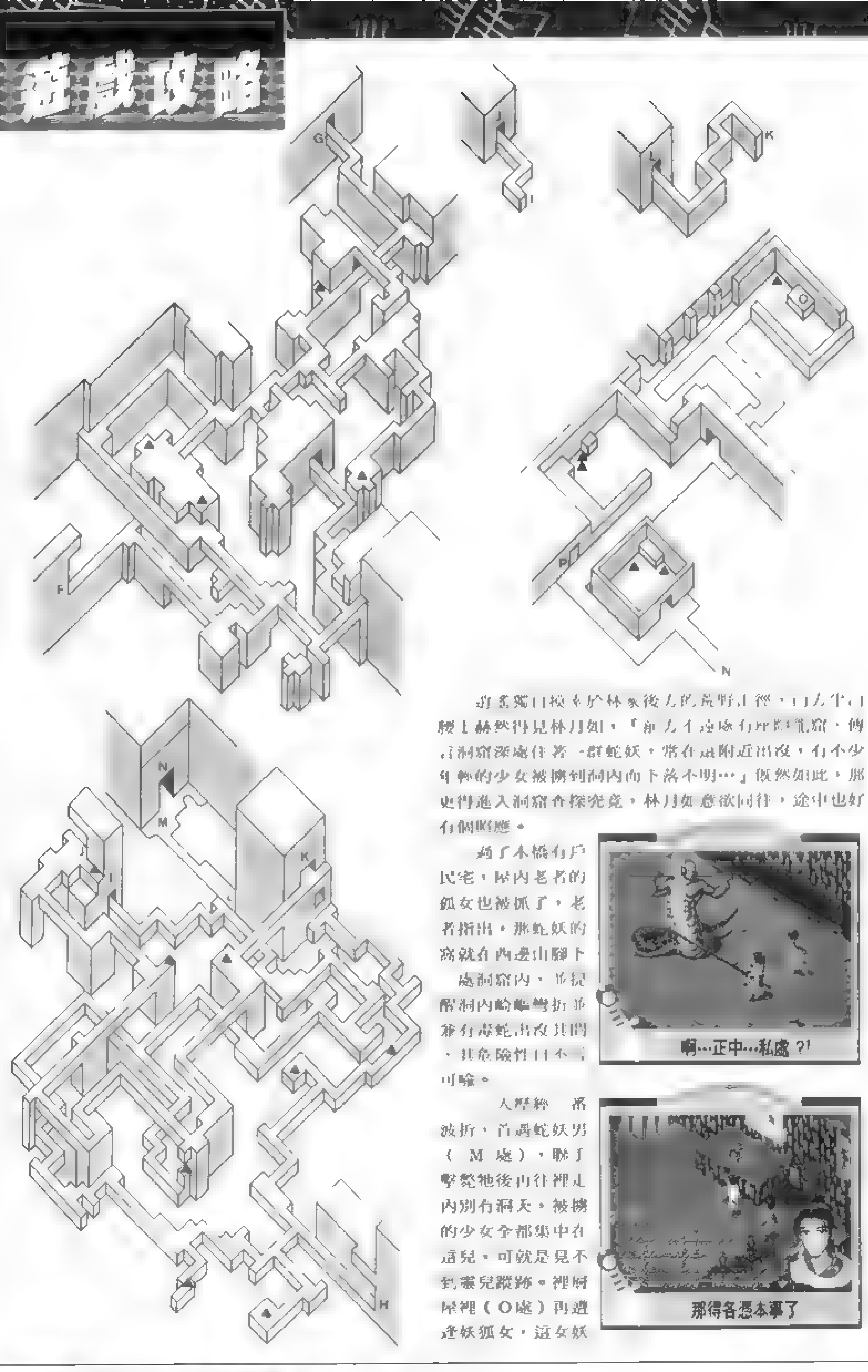

跩什麼嘛？還不是美工幫的忙

這下半身可以煮一大鍋了…



▲：寶箱
■：機關





逍遙獨自摸索於林家後方的荒野山徑，行至半山腰上赫然得見林月如，「前方不遠處有座隱密洞窟，傳言洞窟深處住著一群蛇妖，常在此附近出沒，有不少年輕的少女被擄到洞內而下落不明…」既然如此，那更得進入洞窟查探究竟，林月如意欲同往，途中也好有個照應。

過了木橋有戶民宅，屋內老者的孫女也被抓了，老者指出，那蛇妖的窩就在西邊山腳下一處洞窟內，並提醒洞內崎嶇彎折，並兼有毒蛇出沒其間，其危險性自不言可喻。

啊…正中…私處?!

入洞幾番波折，首遇蛇妖男（M處），除了擊斃牠後再往裡走，內別有洞天，被擄的少女全都集中在這兒，可就是見不到靈兒蹤跡。裡頭屋裡（O處）再遭遇妖狐女，這女妖

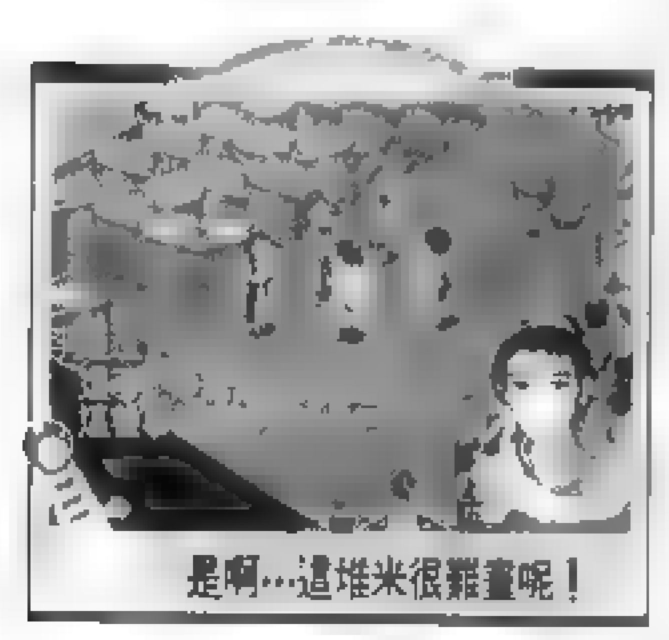
那得各憑本事了

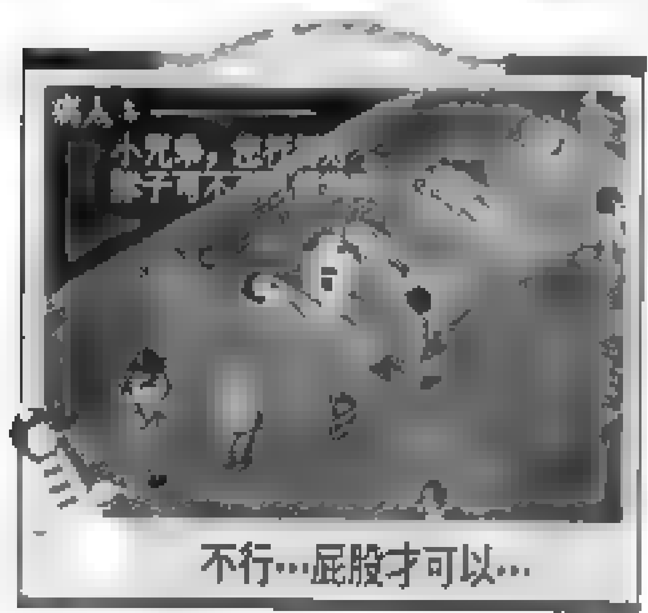
死後掉下一把石鑰匙，逍遙拿起石鑰匙打開另一頭的石門（P處），並同時救出所有被擄的女孩們。

走出洞窟後，一名少女回頭謝過逍遙並表示她住在前方不遠的白河村，得便時可往奉茶。靈兒可能真的不在此地，看來，只有從頭找起了。

山道遇一樵夫道是山裡野鹿很多，不過只有在牠經常走動的路上設下陷阱才能捕捉得到，再往前果然見到野鹿亂竄，二人跨過木橋進入一處村落。

村內盛傳河東的黑水鎮鬧殭屍，一孩童說道遇有殭屍時，暫時停止呼吸即可活命?! 相傳糯米可以防治殭屍，於是駱記米行的老闆於黑水鎮盛傳殭屍伊始，即著手全面收購糯米並伺機抬高價格，委實賺了一筆。駱老闆作生意頗多元化，還兼賣武器呢，而駱記總管則有樣學樣，也作起收購二手貨的行當…


是啊…這堆米很難會呢！


不行…屁股才可以…

聽村民說道，若能獲得玉佛寺的和尚們相助，也許就可以對付黑水鎮的殭屍，但是前往村外的唯一去路有壯丁守住，說是村長下令不許通行，免遭不測。詢問幾位嬉耍的孩童指出村長住處，據說人稱韓醫仙的村長爲人和醫術都不錯，那更得去拜訪他了。

穿過花欄小徑到達村長住屋，屋外聚集一群村民商討除妖大計，屋內則有不少病患俱爲殭屍所傷，韓村長的女兒韓夢慈正協助照料。房裡見到村長，他正照顧著一位昏迷不醒的女孩，那女孩…不正是靈兒嗎？「小女外出採藥時，發現趙姑娘昏倒在村外林子裡，於是將她帶了回來。」村長表示有帖藥方可救治靈兒，但缺少藥材，吩咐找齊藥材後連同藥單交給煎藥小童按配方煎藥即可。

門口煎藥小童聽了藥單後指出，需有人參、雪蓮子、何首烏、銀杏子和鹿茸當藥材，外加一條活鯉魚的肝作藥引才有療效，月如表示與逍遙分頭去搜集，人參、何首烏和雪蓮子她可以弄得到，餘三項則由逍遙負責。房裡頭韓醫仙詢問靈兒何以遭不良人，靈兒苦衷不想讓人知道此事…「好吧，老人會繼續替妳瞞著。」

只許摘一粒哦！

月如離去後，煎藥小童指點逍遙到屋旁的銀杏果樹摘一粒果子即可，逍遙摘得銀杏果子後走出花徑，幸運地在一戶民宅內向一位大叔借得釣具，並於岸邊順利的釣上一條鯉魚。歸還釣具後由木橋走出村子去找野鹿，橋的另一端有名獵戶提醒逍遙提防路上的捕獸夾，逍遙不曉不察的再往前拾起捕獸夾借用，等見到野鹿時再取出裝置，終於逮住野鹿了，逍遙取下鹿茸之後仍將野鹿放走。

回到村長屋前，月如早已辦妥並趕了回來，原來她是溜回家偷取她爹的珍藏，將一干藥材遞給煎藥小僮煎成六神丹後，趕緊端進屋裡給靈兒服下。

靈兒醒轉後已能下床走動，並大方地留下來幫韓村長醫治村民，但光是醫人也不能解決問題，屍妖一日不除，這裡的居民還是永無寧日，何不想個法子除掉根源以絕後患？「談何容易，屍妖不同於一般妖怪，牠們刀槍不入，水火不侵，更可怕的是會噴放屍毒，一旦毒氣攻心，老人也束手無策。」

韓夢慈一旁說道，約在一個月前玉佛寺的主持智修大師曾驅退一群屍妖，並救了石家一位公子，後來石家三兄弟一起出家成爲智修大師門下弟子，據說此後屍妖都不敢再靠近玉佛寺。村長表示秦姝小姐和石家大公子少堅自幼即訂下親，兩人感情一直很好，但石家公子如今卻與絕大部份前往玉佛寺的人一樣，全都出家當了和尚。（去請大師下山伏妖卻平白丟了個女婿？）這其中必有內情，逍遙決定前往玉佛寺查明真相，靈兒與月如也特意同行，臨走前，夢慈姑娘表示若需用藥材的話可以找她的書僮，也就是煎藥小僮，但得花銀子的…

橋邊阿丁好心指點迷津，過了他身後的橋往西北方可到達玉佛寺，往東北是黑水鎮，那兒鬧屍妖已經沒人住了。西南方則是鬼陰山，從前是土匪盤踞的山賊窩，山賊被趕跑後，最近出現了一群來歷不明的苗人，殺人不眨眼，比山賊更加兇狠。逍遙心想，讓他們多活些時日吧，等辦完事後自然一並收拾。

完全攻略 極速天龍

賈卓倫

FULL THROTTLE《極速天龍》可以說是一個極單純的冒險解謎遊戲，如果對一些遊戲玩家說冒險解謎遊戲的人言 LucasArts 所出的遊戲很〞單純〞，筆者想大概有絕大多數的玩家無法苟同。但是筆者方才所說的單純，意思其實是指《極速天龍》中的謎題出發點或解決的方法都很單純，正因為如此，對於一些常玩解謎遊戲的高手而言，想的太複雜、太鑽牛角尖反而容易被卡住，而不知道下一步該做些什麼。所以想的單純、直覺一點，自然而然地會覺得非常簡單。

在看本攻略之前有一點要注意，本文是以為了解謎過關而寫的，完全沒有其他多餘的動作，也就沒有什麼特別逗趣搞笑的事情發生，所以照著本文在進行遊戲之際，不妨到處走走逛逛、四處摸摸拿拿，說不定會有意外的事情發現喔？！（文中並附有「進度檢驗」，同時提供給玩家們參考）

攻略開始

這是一個擁有炎熱氣候，會讓人情緒沸騰的午後，一輛大型的氣墊式高級轎車奔馳在九號公路上。車子的後座坐著是「哥雷發動機公司」的創建人及現任總裁－哥雷．馬爾寇和副總裁－亞德里恩．里普博格，而他們倆又在一向爭議不下的話題上打轉。

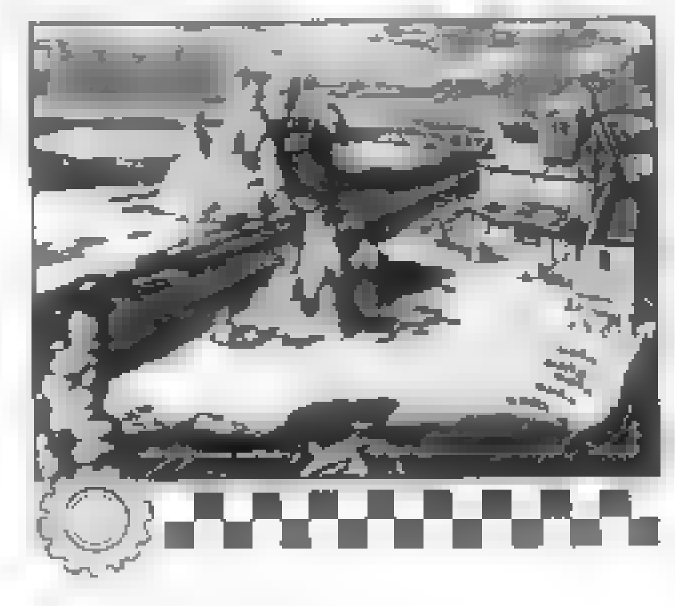
班手領著「極地貓」車隊超過大轎車後，來到了他們平常的聚集地－「踢館」酒店。大夥兒在酒店內任意地狂歡著，只有班一個人坐在櫃檯上喝著悶酒。酒店外頭，氣墊式的大轎車停在酒店的門口，馬爾寇下車進入酒店，走近班的身邊，與班高興的交談著。里普博格也進入酒店裡找班，叫他到酒店旁垃圾場有要事相告。里普博格便向班說明想請「極地貓」護送他們到達會議場所的提議，班立即一口回絕，但是當班仔細在聽里普博格說到馬爾寇即將死亡時，卻沒注意到後面有個卑鄙的傢伙，拿著一根結實的木板往自己頭上重敲下去。班只感覺到一陣昏眩，緊接而來的是一片黑暗。博魯斯接著騎了一台酷似班的機車離開了「踢館」，而整個「極地貓」車隊都誤認為博魯斯是班，馬上跟了出去，一群人又夾雜著雷聲呼嘯而去。

逐漸清醒的班，緩緩地睜開雙眼，才知道自己是身處一片黑暗之中，而且還有一股異樣的臭味四處飄逸。伸手摸著又疼又痛，不知是何種硬物重擊在後腦上所留下來的腫包，心想一定是剛剛那死胖子搞的鬼，這個仇非報不可。接著班撐起身子，在伸手不見五指的黑暗中四處摸索，忽見頭頂上有微微的一絲光線從夾縫中洩入，大概是沒蓋好的蓋子吧！正好一肚子怒氣無處宣洩，此時用力地揮動右拳，「碰」地一聲巨響，垃圾箱的蓋子被班一拳給揮開了，雙手一撐跳出了垃圾箱，氣呼呼地往酒店走去。

進度檢驗：

- □恢復知覺
- □離開垃圾箱

班在酒店外看見自己的車隊都離開了，只留下自己的機車在那兒，而有人取走了鑰匙，這行為激怒了班，走到酒店門口，門竟然還鎖了起來，滿腔怒火又加上了點油的班用腳狠力一踹，大門應聲而開。進入酒店後看到酒保寇哈格正在櫃臺邊擦拭著酒杯，走近開始跟寇哈格交談，講的越久，班就越不耐煩。班要的是一些消息和自己的車鑰匙，但是寇哈格卻東扯西扯的胡說一通，班只好不得已的使用暴力讓酒保屈服，抓著寇哈格的鼻環，讓他乖乖的交出鑰匙。之後班走出酒店跨上機車，拿出鑰匙發動了引擎，向公路呼嘯而去，也就是向那無知的陰謀直奔。



進度檢驗：

- □進入酒店
- □跟酒保交談
- □讓酒保交出車鑰匙
- □發動車子上路

班騎著機車，奔馳在筆直的公路上。班很清楚不知道昏迷了多久的自己，不管騎的再快人概也趕不上那群子一群人的轎車了，但是一份執著的信念，還是讓班不停地催著油門加到極速，向公路的盡頭疾去。不久，一輛重型機車的身影由小漸漸變大、由遠慢慢接近，靠近一看才知道原來是自己所帶領「極地貓」車隊的死對頭—「破輪族」，不用多說別的，正愁火氣沒地方發的班照樣揮動著拳頭，把對方打下車。

班很滿意剛剛的成績，高興地翹起前輪，以高超的單輪技術行駛在公路上，不過好景不常，前輪的螺絲鬆開，輪胎脫離了車體，接著班與機車化作一道火花及煙霧，之後摔倒在路旁的班又一次進入昏迷狀態，一天兩次的昏迷，讓班覺得有點想哭。

進度檢驗：

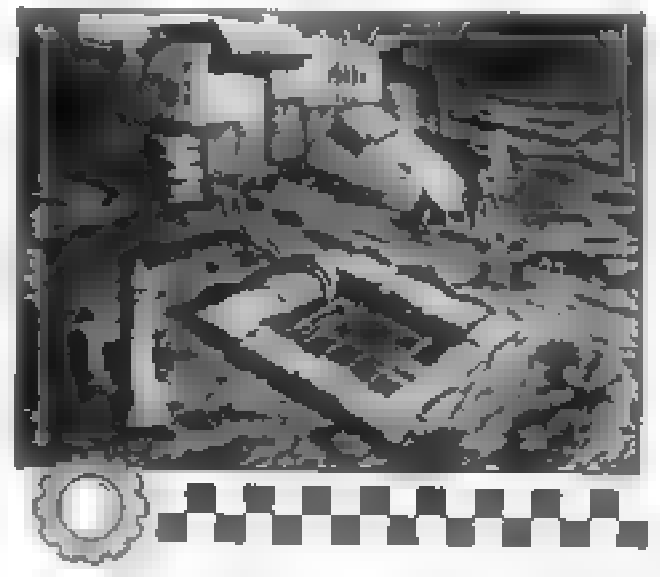
- □打倒「破輪族」的車手

再一次逐漸清醒的班，緩緩地睜開雙眼，眼前的幸好不是黑暗，出現的是一個由單調線條所組成的一張臉，是個女人。班十分感激這位名叫莫玲的女孩，以及另一位叫米蘭達的女攝影記者。雖然班想要很快地離去，但是問題出在他的車子需要修理，而莫玲告訴班，現在需要的是汽油、前叉和一把被偷走的電銲槍。班離開小屋之前，拿走了地上的汽油桶和皮管，方便日後取得汽油之用。

進度檢驗：

- □恢復知覺
- □與莫玲交談
- □拿起汽油桶及皮管

班走出了小屋，來到了大馬路上，看看四周的地形，真不知道該從何找起。位在地圖的左上方，住在拖車中的是一個叫透德的肥子，他擁有一個大型的廢棄車輛收集場，班心想就從他那兒找起吧！靠近了透德住的拖車，地下室傳來的是刺耳的銲接聲，班用拳頭用力地敲著門，聽到類似升降機的聲音後，透德便到了一樓，透過門上的小孔對班說話。班在聽到透德不禮貌的話後，覺得實在不用跟他客氣，趁透德的臉貼近大門時，班舉起右腳使勁地把門踢開，透德也因為被門大力撞擊而向後倒在沙發上不省人事。班在冰箱中找到了一塊肥肉和一個櫃子的木門內側找到一根鐵絲，又發現角落有一塊可以活動的地板，踏上去後，地板便自動降了下去。在地下室看到了透德自製的手工藝品及一把電銲槍，電銲槍？！這正是莫玲遺失的電銲槍，趕緊將電銲槍送回莫玲的手中。



進度檢驗：

- □走出小屋
- □走向左上方的拖車
- □敲門
- □用腳踢開門
- □取得肥肉及鐵絲
- □行走至角落活動地板

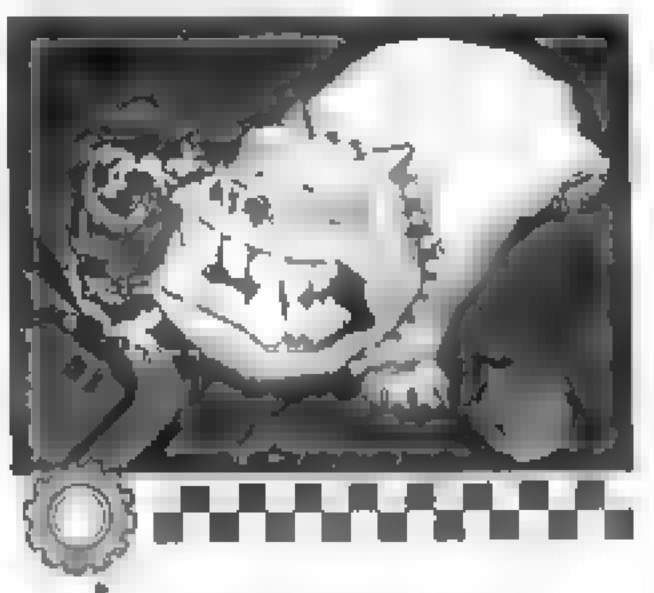
再度走出小屋，剩下的是機車前叉及汽油，班心想先到右上方的發電廠看看。來到發電廠的木門前，見到已經上了鎖。班便利用剛才拿到的鐵絲打開了鎖，並也順便地把鎖放進了自己懷中。走進了發電廠後，剛摸到樓梯時，就聽到警報大聲作響，班趕快向塔頂爬，剛爬到一半，一架警用空浮機便靠近對班發出警告，還開槍示警，班立即落荒而逃。班不示弱地故意再一次觸動警報引誘空浮機，這次卻很機靈的偷偷躲在角落陰暗處，等到警用空浮機一落地，兩個警察爬上高塔時，利用帶著的皮管插入空浮機油箱，並將自己的汽油桶放在地下，最後用嘴巴將汽油吸出，等汽油桶裝滿了汽油後，趁那兩個警察尚未發覺之前，跑出發電廠，把汽油送回莫玲處。

進度檢驗：

- □走向右上方的電廠
- □使用鐵絲打開鎖
- □將鎖拾起
- □順著樓梯往上爬
- □第二次進入電廠時躲入掛
  而左上方陰暗處
- □將皮管插入空浮機油箱
- □將汽油桶置於地下
- □用皮管吸油

又再度走出小屋，最後只剩下機車前叉還沒拿到，班便來到了透德的廢車場。班利用先前在電廠取得的鎖，將鐵門鎖住，這樣就可以從一旁拉門的鐵鍊爬進垃圾場。一進到了廢車場裡面，發現廣場中左方有一堆廢棄零件，正當班跑到零件堆前伸手要找機車前叉時，突然衝出一隻異常凶它的狗大吼大叫地追著班不放，害的班抱頭鼠竄地跑回小屋。原來透德養了一隻惡狗把守在廢棄場中，讓班接近不得。這時候狗跑到了右邊一個拆解汽車的小

廠房中，班趕緊跑進廠房中，把從透德屋中拿到的肥肉，放置於一輛在磁性起重機下的藍色廢車中，將狗引入其中，再以最快的速度跑到小廠房上方的磁性起重機操縱室裡，按下磁性啟動開關，並移動磁鐵將廢車吸起，而狗便被困在其中動彈不得。然後趁這個時候，再到廣場左方那堆廢棄零件裡，找到了機車前叉，送回莫玲的小屋。



進度檢驗：

- □走向左上方廢棄車輛收集場
- □用鎖將鐵門鎖住
- □爬上鐵鍊
- □跑到右邊廠房中
- □將肥肉放置於藍色廢車中
- □爬上起重機操縱室
- □按下啟動開關
- □操縱磁鐵吸起汽車
- □到廣場左邊零件堆找尋前叉

拿到了汽油、前叉和電銲槍，莫玲終於將機車修好，而班也得以上路。班告別了莫玲後，騎著機車便往九號公路駛去。剛騎不久，卻發現一大堆警用空浮機在四處巡邏，好像因為是剛才班觸動電廠警報而引來的。班趕緊調頭另想辦法，忽然靈機一動，跑回電廠再次啟動警報，利用調虎離山之計再度引來大批警用空浮機，班就利用這個空檔騎著機車從九號公路逃走。

進度檢驗：

- □觸動電廠警報
- □再度上路

班喜歡騎著機車行駛在路上的感覺，他一直是這麼說的。一直沿著公路騎了一會兒，就見到「極地貓」的夥伴們，以及那輛氣墊式的高級轎車停在路旁，班興奮地前去向達羅打招呼。在樹叢的另一邊，馬爾寇由上完廁所走出來，高興地哼著歌，忽然從背後出現一個手拿拐杖的高大身影，一棒朝著馬爾寇的後腦勺重擊下去，仔細一看，原來是里普博格，他邪惡無比的龐大野心在這個時候表露無遺。但是這一連串的殺人動畫卻碰巧地被女攝影記者米蘭達親眼目睹，並拍攝下來。後來雖被里普博格發現，卻又很機警的逃離了魔掌，里普博格趕緊吩咐博勞斯前去解決馬爾寇的女兒。在這個時候，班走了過來，發現了奄奄一息、命在旦夕的馬爾寇，並從他的嘴中得知莫玲原來是他的女兒，以及殺害他的是里普博格。

班跨上機車，不顧一切地駛向莫玲的小屋。過沒多久，班來到了莫玲的小屋外，發現了莫玲與他叔叔皮特的照片掉落在右邊的木板台上，拾起後進入空無一人的木屋中，確定了莫玲已經匆忙的離開，便也騎著機車再度駛上九號公路。隨後卻又發現剛才馬爾寇被殺害的地點，擠滿了大批的警察及警用空浮機，但是班已經有了計畫，騎著機車駛向「踢館」酒店。

進度檢驗：

- □在木屋右側木台上拾起照片
- □騎機車到「踢館」酒店

班進入了「踢館」酒店後，從寇哈格的口中及新聞報導中得知，自己被誣陷為殺害馬爾寇的兇手，班向坐在一旁的艾米特請求，希望搭乘他的卡車，躲過警察的哨站。但是艾米特卻要求班先要有通行證之類的物品，才答應班的請求。班沒辦法只好離開酒店，四處找尋那通行證明。幸運地在垃圾場中發現米蘭達藏身於此，而通行證這種東西米蘭達最多，所以班從米蘭達那得到一張通行證後，便回到酒店，將通行證交予艾米特，艾米特只好答應班，帶著他通過警察的哨站。

進度檢驗：

- □進入「踢館」酒店
- □與寇哈格及艾米特交談
- □走出酒店，進入垃圾場
- □於米蘭達處取得通行證
- □將通行證交予艾米特

班在艾米特的卡車上，安全地通過了警察的哨站。等到東方大白之際，卡車逐漸漸減慢，將卡車停在莫玲叔叔皮特以前的貂皮牧場前的艾米特叫班下車，而自己再開著卡車離去。班步向右側的房子，走上了二樓，是間佈置非常簡單的單人房間。班翻開了床上的被子，發現了一根扳手，班便利用這根扳手打開了床尾端一個印有「柯雷發動機公司」商標圖案的木箱，裡面卻空無一物。就在這個時候，屋外傳來機車發動的引擎聲，班從窗戶探頭一看，原來是莫玲，班也趕緊跑下樓，跨上機車，追了上去，兩輛機車便在九號公路上追逐，也超過了艾米特的卡車。騎在

前頭的莫玲，忽然使用渦輪加速器，速度馬上變為原來的兩倍以上，瞬間拉開了距離。班也想要啓動渦輪，才發現自己車上渦輪加速器的開關及零件已經被拆走，只好眼睜睜地看著莫玲的身影消失在公路的盡頭。艾米特的卡車這個時候也趕上了班，還故意撇了一下班，這種行為使得班懊惱非常，正當班嘴裡叫著你死定了的話，要追上艾米特時，突然從兩旁出現了二輛有如謎般的『洞魚族』車手，追上了艾米特，並同時引爆了艾米特的卡車在長橋上，因而使得橋炸斷了一截，無法再通行。而『洞魚族』的車手看看卡車後節沒有什麼可拿的財物，也迅速地離開失事現場。

進度檢驗：

- □走進牧場右邊的房子裡
- □打開床上的被子，拿起床上的扳手
- □用扳手打開床尾端的木箱

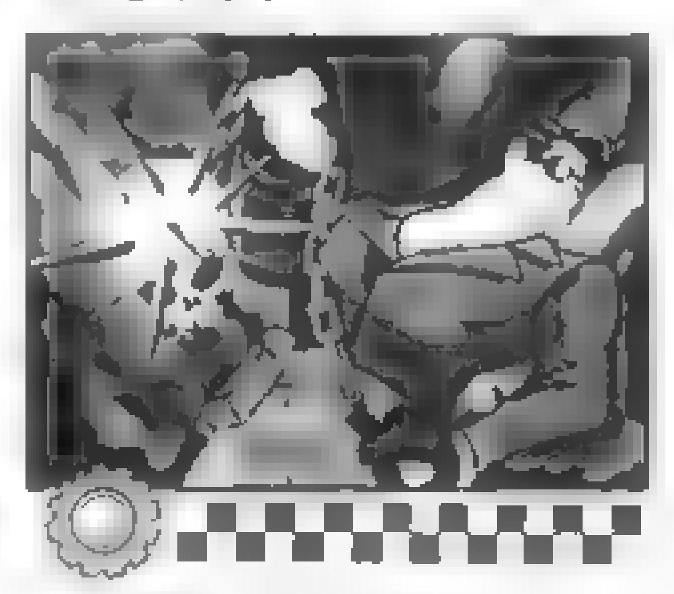
班此時靠近了脫離車頭載有螢光黃綠色肥料的卡車後節，使用扳手將卡車輪胎螺絲轉鬆，爬到小坡上，用力的踢著卡車，直到卡車翻倒，流了一地的肥料為止。班再從地上收集了一些肥料，心想等會兒還有用處。班再度跨上機車，騎往皮特的貂毛牧場，不知道莫玲已經離開的博鈞斯及奈斯特，也開著車子在皮特牧場一直等著。班剛好在這個時候騎著機車靠近，奈斯特　看立即開著車子追了出去。九號公路上又來了一次汽車、機車的追逐戰，班引著兩個卑鄙小人駕駛的車子經過剛才肥料車翻倒的地點，當奈斯特及博鈞斯的車子在駛過流滿一地的肥料時，激起的肥料

噴使得奈斯特看不清楚前頭的路況，而撞上了路旁的土坡，最後又是里普博格來接走了他們兩個。

進度檢驗：

- □靠近肥料車
- □用扳手轉鬆卡車輪胎
- □用腳踢翻卡車
- □收集地上肥料
- □騎車前往貂皮牧場
- □經過肥料車翻倒處

班掉頭靠近了故障的汽車，使用扳手打開了汽車尾巴的蓋子，取出了車上的渦輪。班再將渦輪裝於自己的車上，之後便進入九號公路的叉路—四號道路中，開始了　連串的征戰。班最後共取得了鐵鍊、流星鎚、木板、電鑽、夜視鏡及渦輪加速開關。（最重要的是夜視鏡與加速開關，其他要注意的是「木板」對『洞魚族』、「肥料」對「電鑽」、「鐵鍊」不能打「流星鎚」、「流星鎚」不能打「電鑽」，而遇到帶著擋風鏡，也就是持有渦輪加速器的的車手，記得使用「鐵鍊」攻擊）



進度檢驗：

- □用扳手打開車子後邊蓋子
- □將渦輪裝置裝上機車
- □進入九號公路的叉路
- □奪得鐵鍊、　流星鎚
- □用鐵鍊奪得渦輪加速器
- □用流星鎚奪得木板
- □用木板奪得夜視鏡
- □用肥料奪得電鑽

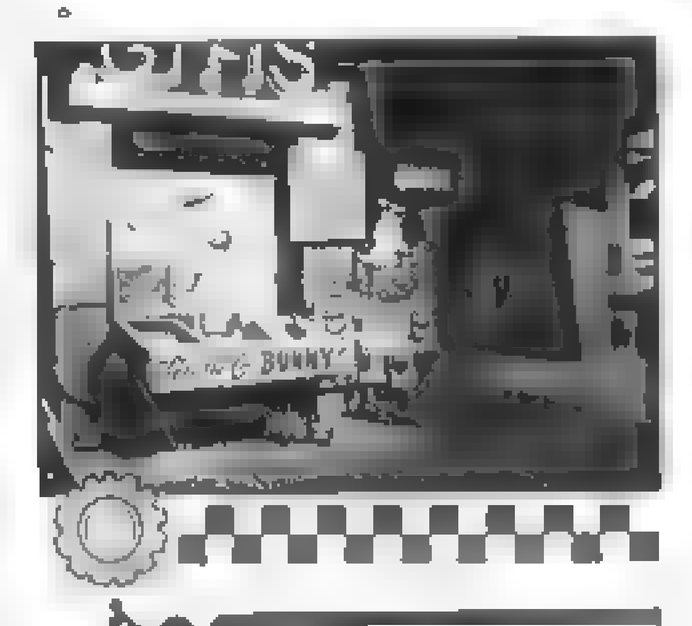
班取得了所有的武器與物品，便戴上從『洞魚族』車手手中去取得的夜視鏡，企圖在這條路上找出秘密的隱藏洞穴。騎了不久，在夜視鏡的右下角有　個英文字CAVE　出現時，就表示是發現了秘密的洞穴。等到班騎進這個洞穴時，才發現原來裡頭是條廢棄的公路，也正是『洞魚族』的巢穴。一直騎到最裡頭拿到了一個跳板，拖到之前的一個轉角處，撬著跳板敲掉公路上的反光標誌，也就是俗稱的「貓眼」，然後趕快離開洞穴。就在這個時候，從洞穴中的最深處飆出了數輛『洞魚族』的車手，卻因為夜視鏡的關係，看不見轉角處被班敲掉的「貓眼」，而栽入了公路旁的深谷底。班此時已經將跳板放置於被炸毀的橋頭，再駕駛著機車衝上了跳板，飛躍前深不見底的峽谷。

進度檢驗：

- □戴上夜視鏡
- □出現CAVE時轉入秘密洞穴
- □進入到洞穴中最裡面
- □將跳板銜在機車尾巴上
- □騎到上　個公路轉角
- □撬起跳板敲掉轉角處的「貓眼」
- □駕駛機車飛躍斷橋

又再一次地進入了黑夜，班終於接近了『柯席發動機公司』。由於從正門不得其門而入，班便步行至『柯席發動機公司』下方，　個名叫荷倫貝的老頭所開的紀念品商店，故意叫荷倫貝看他身後下櫃的同時，偷偷的將右邊地下的機器兔子放入懷中，離開了商店。再走出來，跨上機車騎到之前的一條叉路，那條叉路接著來到的是　片非常空曠和隱藏古怪的凹巴地，班將剛才取得的兔子放在地下，讓它朝著凹巴地走。沒多久，　聲爆炸的巨響，原來是兔子觸動了地雷，兔子被炸的只剩下顆電池掉落在班的腳旁，班拾起了電池，再度回到荷倫貝的商店，將電池裝到地下

的遙控車上，再拿起桌上的遙控器，遙控車子往後面皮雷發動機工廠的入口開去，荷倫斯怕班弄壞了遙控車，便趕緊追了過去。在工廠的入口，班再一次地遙控車子往旋轉門進去，趁著荷倫斯去追遙控車空檔，班將商店中裝有一箱子機器兔子的紙箱給搬走。



進度檢驗：

- □走到『哥雷發動機公司』下方的一家紀念品商店
- □叫荷倫斯注意他的身後T恤
- □拿取地下右邊的兔子
- □騎著機車到先前另一條叉路
- □將兔子放置於地下
- □拾起電池
- □回到荷倫斯處
- □將電池裝於遙控車上
- □遙控車子往後邊開
- □再遙控車子進入旋轉門
- □回到商店拿走箱子

然後又回到空曠的泥巴地前，先將箱子打開，讓一隻隻的兔子先走出來，在它們走到觸動地雷之前，能抓幾隻就抓幾隻（至少要六隻），再拿出一隻兔子將它放在地上，讓它走到被地雷炸掉，然後班走到第一隻兔子炸掉的地方放下第二隻兔子，以此類推。就這樣，班來到了令人聞風喪膽的『兀鷹族』的窩。

進度檢驗：

- □將箱子放置於地下
- □抓兔子（至少六隻）
- □使用兔子觸動地雷
- □走到引爆處再使用第二隻（以此類推）

班被抓起來了！？什麼…班被抓了！沒錯，一進入『兀鷹族』的地盤，班便被他們的人用五花大綁地拖去見莫玲與『兀鷹族』的老大—蘇西，因為莫玲也誤會班殺害了自己的爸爸，班趕緊說出馬爾寇死前告訴自己莫玲的全名給莫玲聽，並告訴莫玲殺害馬爾寇的兇手其實是里普博格，證明自己是清白的，而也得到了莫玲的信任。接著班便加入了『兀鷹族』破壞里普博格計畫的計畫。

進度檢驗：

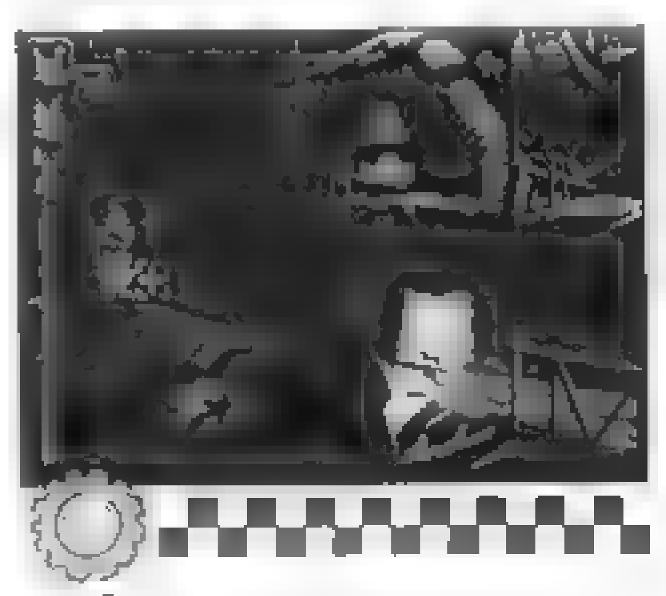
- □選擇對話4－3－2證明自己知道莫玲的全名

班與莫玲為了破壞里普博格的計畫，便化了妝，改變了造型參加里普博格所舉行的碰碰車大賽。比賽一開始，博魯斯和奈斯特的車子便一直阻止班的車子靠近莫玲久去控制的車子（此時用鍵盤控制會簡單些），班只好開上廣場右側的跳板，先壓壞一輛參賽的車子，再用自己車子將被壓壞的車子頂到廣場左側的跳板，然後與被壓壞的車子一起開上跳板，壓向奈斯特兩人的車子。在一瞬間，班的車子發生了爆炸，幸好班有穿著防火衣。只見廣場中秩序大亂，觀眾紛紛往外逃，班要跑向出口時卻有奈斯特的車子百般阻擾。忽然班心生一計，趁奈斯特車子靠近時，班跳上他們的車子，在他們的車子開的靠近剛才爆炸火場邊時，班因為有穿著防火衣所以無懼於炙熱火焰地跑進火場，奈斯特兩人也笨的跟著開進火場，接著是一聲爆炸巨響…喔！願主保佑博魯斯及奈斯特兩人…

進度檢驗：

- □使用鍵盤操縱車子
- □操縱車子開上廣場左側的跳板壓壞一輛車
- □操縱車子將壓壞的車頂到廣場右側跳板上
- □操縱車子與壓壞的車一同從跳板上開下去
- □讓全身著火的班跳到壞人的車頂上
- □跑向火場

回到『兀鷹族』的巢穴，班從莫玲那兒得知進入『哥雷發動機公司』的「大概」方法，又從地上一堆機械零件中抄了五組號碼，來到了『哥雷發動機公司』左邊的小巷子，聽著最左邊碼表的聲音—類似「放氣」的聲音那瞬間，試著用腳去踢上牆，大概較左邊的部位，班便巧踢到了機關，在一旁密道的門應聲而開，班大膽地從密門進入了『哥雷發動機公司』。班走到裡面，眼前出現的是一個豪華大辦公室，班發現了地上有一塊不太一樣的地板，靠近一看，原來是要輸入密碼，班便從剛才從莫玲那抄來的五組號碼中，找出了一組相符合的六位數號碼「154492」，按好後得到一張通行磁卡，辦公室右邊的門自動開啓。



進度檢驗：

- □注意莫玲話中進入哥雷公司的方法
- □抄下地上零件中號碼
- □到哥雷公司左邊暗巷
- □聽著左側碼表聲音
- □用腳踢上牆中間部位
- □進入密門
- □查看地上奇怪地板
- □輸入154492
- □進入右側的自動門

進入後，發現有一個房間。班使用通行磁卡先進入第一個房

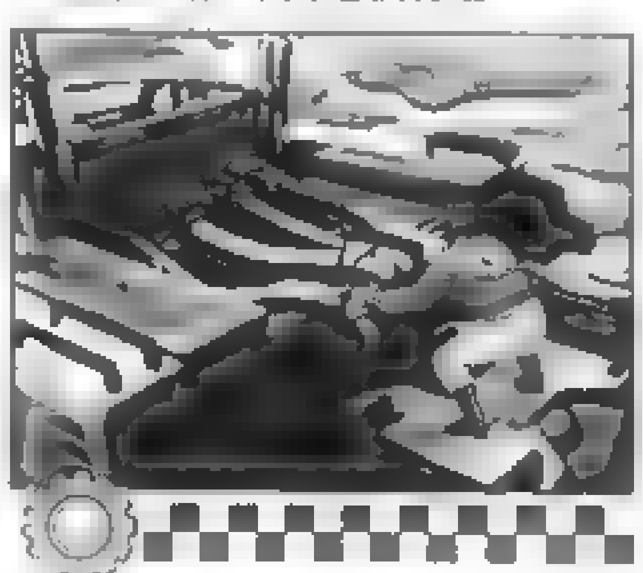
間，原來是影片放映室，從小窗戶發現里普博格正在對公司股東們發表演說，演說中除了虛偽地表示對總裁馬爾寇猝死之外，便是終於展露出他的野心，發表了『哥雷發動機公司』最新研發車子的計畫。班心想絕不能讓里普博格的陰謀達成，趕緊破壞影片放映機的轉速。先將左側的操縱桿扳下去，再將右側的操縱桿扳到上面後，此時里普博格背後放映的影片漸漸因轉速太快、熱度太高，給燒壞了而停止了播放，此舉引來了隔壁管理影片放映的人。班趁她正在修理放映機的時候，進入了第二間房間，將原先莫玲交予他的底片放置於投映器上，里普博格身後螢幕上頓時變成了當初他揮動拐杖重擊馬爾寇的影像，台下的股東看清了真相後，漸漸發出質疑的噓聲，里普博格也發現了自己的醜事已經被股東們知道，卻還在支支吾吾，不知悔改地掩飾自己的罪行，而莫玲此時也坐在台下，氣憤地跑上講台，公開的揭露出里普博格的罪行，里普博格趕緊逃離講台…事後班與莫玲高興地騎著機車行駛在九號公路上。

進度檢驗：

- □用通行磁卡進入第一個房間
- □將放映機左側操縱桿扳下
- □再把放映機右側操縱桿扳上去（使用拳頭按兩次）
- □進入第二間房間
- □將照片及影帶放在投映機上播放

結束了嗎？！還沒有…就在班與莫玲騎著機車還沉醉於快樂中時，一輛超大型的卡車從後面以極快的速度接近班的機車，原來是駕駛著大卡車來找里普博格班與莫玲報仇了。里普博格用卡車擠上了班的機車，班與莫玲兩人變成附著在卡車的車頭上。這個時候，忽然後面出現一架能在路上行走的大型客機，上面坐著的是『禿鷹族』的人，打開客機機頭想要將卡車給收進來。班在車頭無法救到莫玲，進而去對付里普博格。先打開車頭的引擎風扇蓋，再打開風扇蓋上的小蓋子。此時里普博格拿出拐杖敲打班，班就趁機搶奪里普博格的拐杖，將拐杖插入風扇，從風扇處爬到車頭後側，用身上攜帶的扳手去扳開四條油管中最上面的那條。因此卡車的速度慢了下來，被後面客機〝吃〞了進去。在客機機艙中的里普博格依然作困獸之鬥，用卡車的機槍攻擊班、莫玲與『禿鷹族』等人，因為機槍亂掃，打壞了客機駕駛艙中的電腦，使得客機的速度不減反而越來越快。公路再過去些，就是斷橋及深谷，班趕緊爬上駕駛艙。

人堆精密的電腦儀器搞得班腦袋一片空白，班先按下眼前綠色的按鈕，繼續選擇觸碰式電腦上的指令，讓客機趕快停止。



進度檢驗：

- □打開車頭風扇引擎蓋後，再打開風扇蓋上的蓋子
- □搶奪里普博格的拐杖
- □用拐杖插入風扇
- □用扳手拔開最上面的油管
- □爬上樓梯進入駕駛艙
- □按下綠色按鈕
- □選擇電腦螢幕上１－３－３－２

就在斷橋前一剎那，控制住客機的速度而緊急煞車，客機卻因為慣性定律，使得機身超出了斷橋，卡車也因而衝出了機頭，與機身搖搖晃晃地傾斜在斷橋上。里普博格則掛在卡車的機槍槍管上面保住條命，還在那兒大言不慚地說著風涼話。班此時爬進卡車車頭中，按下最左邊紅色按鍵，再於電腦上選擇收回機槍，里普博格因而掉下深谷。班接著以最快的速度爬進客機機身，跨上停留於左側的機車，在卡車爆炸的那一瞬間，飛車離開了客機…就在一連串刺激的冒險告一段落後，莫玲有了自己的事業，班深知自己豪放不拘的性格不適合莫玲，於是靜悄悄地跨上機車，油門全開，奔馳在黃昏下的九號公路…結束了嗎？…結束了！

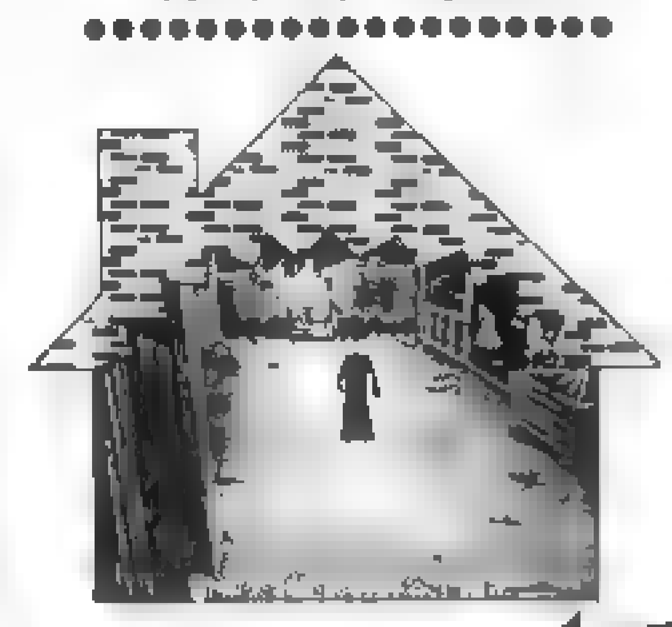
進度檢驗：

- □爬進卡車車頭
- □按下最左邊紅色按鍵
- □選擇電腦上１－３－１－１－３
- □爬進客機機身
- □駕駛左邊機車衝出客機

《附註》

遊戲中設有保護模式，不動滑鼠、鍵盤一陣子，自然會有一段 3D 繪製的汽機車關片會出現，值得一看；另外，最後一段，從里普博格駕駛大卡車撞擊班機車那時候開始，有時間的限制，如果沒有在時間內完成，您會看到男女主角與一群配角滅深谷底的精彩動畫。

第1章 殺戮峽谷



我和我的特製點三八手槍

「殺戮峽谷」迷漫的詭異氣氛牽動我追根究底的每根神經，它吸引著我步入死亡陷阱…我樂於接受這項挑戰，不僅因愛蜜莉身陷鬼域，我更想知道，整組電影工作人員跑哪裡去了！

上獨木橋，前後就出現三個不友善的傢伙，我正不知該先對付那個？黑披風的瘦高傢伙解決了我的猶豫：「轟」的一聲…那傢伙把唯一的通路炸了!!

酒吧

我先四處看看身處的環境，一個西部牛仔擋在巷中，先避開他。在酒吧的右邊走廊上找到一個〝汽油罐〞。我決定先從酒吧著手。進入酒吧，拿到位於中央桌上的〝鑰匙〞，舞台上的〝響葫蘆〞，以及角落的〝油罐〞。

嗯…一台發電機，使用〝汽油罐〞，從影片中的訊息及窗外奔馳而過的黑馬，這足以說明，整組電影公司的工作人員確實曾駐紮在此拍片，而愛蜜莉也一定身陷某處。

在吧台旁的小房間拿到一盒〝火柴〞。我走到吧台後準備繼續搜尋，也許是腳步聲引來樓上的牛仔，噴！他差勁的槍法絲毫傷不了我。在吧台拿到〝沒點著的燈〞；廚櫃中拿到一瓶甲醇、一個瓶子，還有一瓶藥水（飲用後可增加生命值）。

走出酒櫃後將〝瓶子〞丟向騎樓，走近一看，拿到〝一枚代幣〞和〝已破的瓶子〞。我在機械鋼琴的左方使用〝代幣〞。不一會兒，民歌音樂響起，伴隨著怪異的聲音敘述一則傳奇…。

我又回到吧台，推動右邊的羊角，啊！角落的地上掀開了一個小門，出現了酒保（現在才出現，太不敬業了！），我盡量躲開他的槍擊，並將他逼到死角後，徒手解決他，拿到〝一張方塊A點〞和〝一顆黃金子彈〞。

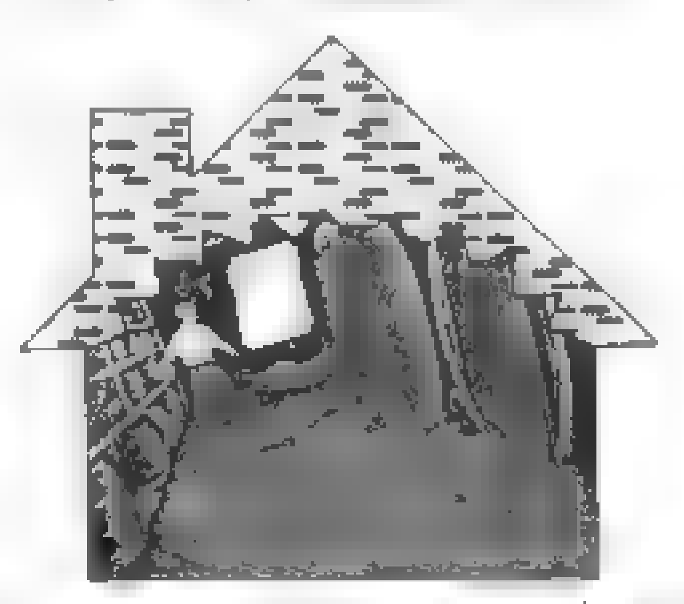
酒窖

酒吧的地窖，除了藏酒之外一定還有別的重要線索！我先將油燈準備好（使用油罐和火柴，使用這二者之後物品欄中即出現發出亮光的油燈）。

進入酒窖後，一片漆黑，使用〝已點著的油燈〞。

拿走牆上的〝拐杖〞，不放過海報的內容。原來被我幹掉的酒保叫作甲斯。

最左邊的木桶不停抽動紅色的蛇信，我打開門（站在木桶中央，使用動作中的打開／搜尋）後，使用〝響葫蘆〞引出響尾蛇，進入木桶中順著樓梯往上走。



酒吧的囚牢

我徒手解決從洞中升上來的持槍傢伙，拿到椅上的〝石頭〞，發現囚牢的鑰匙就在鐵欄杆外，使用〝拐杖〞勾出〝鑰匙〞開門，快步跑出囚牢（丟擲的動作

要快，因為在你未出囚室之前，會不斷出現持槍人，威脅你的生命值）。

之後，我走進一間沒有門的囚室，勉勵的給那酒鬼「左撇子」〝一瓶甲醇〞，他以〝藥水〞作為回報。

現在，只有一條通路能繼續我的冒險。我往牆上丟出〝石頭〞，取得〝印第安護身符〞，如此，就能安然通過下了咀咒的左墓屋了。

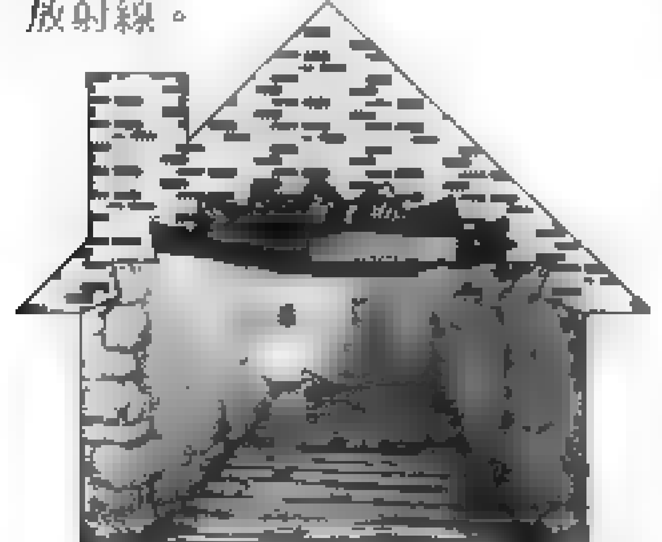
先進入左邊的房間，在桌子底下拿到一枚〝警長的徽章〞，一盒〝連發式來福槍的子彈〞。我仔細看了牆上的三張懸賞告示，嘖！嘖！都是一些難纏的傢伙。我走近槍櫃使用我唯一的鑰匙開啟櫃子拿到一把填民的〝連發式來福手槍〞。

進入另一個房間，打開壁爐，哇！掉下來的不是聖誕老公公…而是一個大個兒〃看對方的體型，赤手空拳是佔不了便宜的，只好械鬥了（用來福槍較保險，用完可填充子彈）。

出了門向右走，在櫃子後看見安全梯及一扇雙門，我立刻將木櫃往前推，頂住那扇雙門，也阻止了製而刀槍不入的伍德兄弟找我麻煩。打開木櫃子，拿走一把〝獵槍〞。

囚室的頂樓

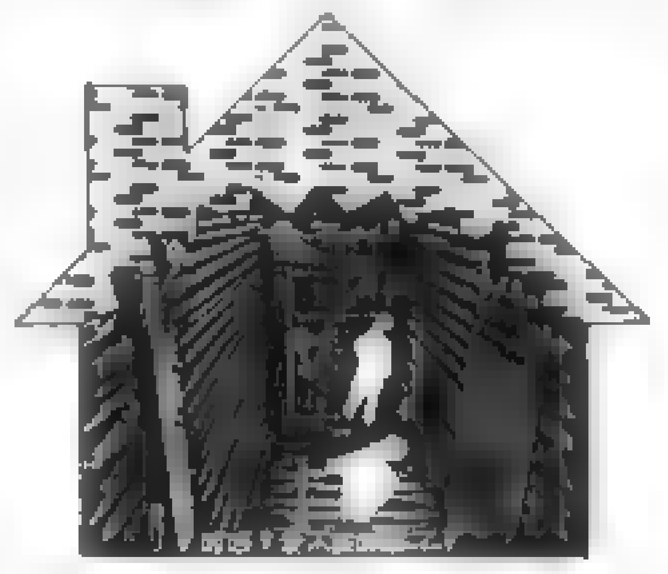
我順著安全梯爬上頂樓，拿到〝一條鞭子〞。順著通道往下直走，一塊旋轉飛行石不停的釋放紅光，我趁紅光斷續釋放的空檔，拿到〝巫毒教刑執行者的繩子〞後，快步後退離開致命的放射線。



在轉角處拿到一塊〝鐵板〞，使用〝鐵板〞在身上多一層保護。再下個轉角處拿到一條〝彈帶〞。〝鐵板〞馬上派上用場，它抵擋壞蛋招呼在我身上的子彈（此處也可站在D處揮鞭，如圖一所示，如此，不會損失任何生命值）。我使用〝鞭子〞取得他身上的〝一袋裝滿金幣的袋子〞，隨即認出了他是三張懸賞告示中的「獨眼礦工」吉姆．布里斯〃唯有〝黃金子彈〞可消滅他〃（使用黃金子彈，來福槍）對準槍終結他邪惡的靈魂。他留給我的是〝一編袋的蠍子〞。隔壁有個小房間，留在最後查看。

先到那扇橘色的鋼門，使用〝來福槍〞射門（此處不一定要用來福槍，任何槍都可以，重點是你站的位置，若槍沒子彈記得裝填）。

使用〝油燈〞照亮漆黑的室內，眼前的景像令我窒息，紅衣人操控的玩偶使我幾乎停止呼吸。使用〝巫毒教刑執行用的繩子〞拉動拉桿，紅衣人等即落入陷



阱中。不過，我也出不去了。使用〝一袋蠍子〞在陷阱的左下角，門開啟了！再推動拉桿，陷阱升起鋼板，拿到〝炸藥管、乾肉〞。

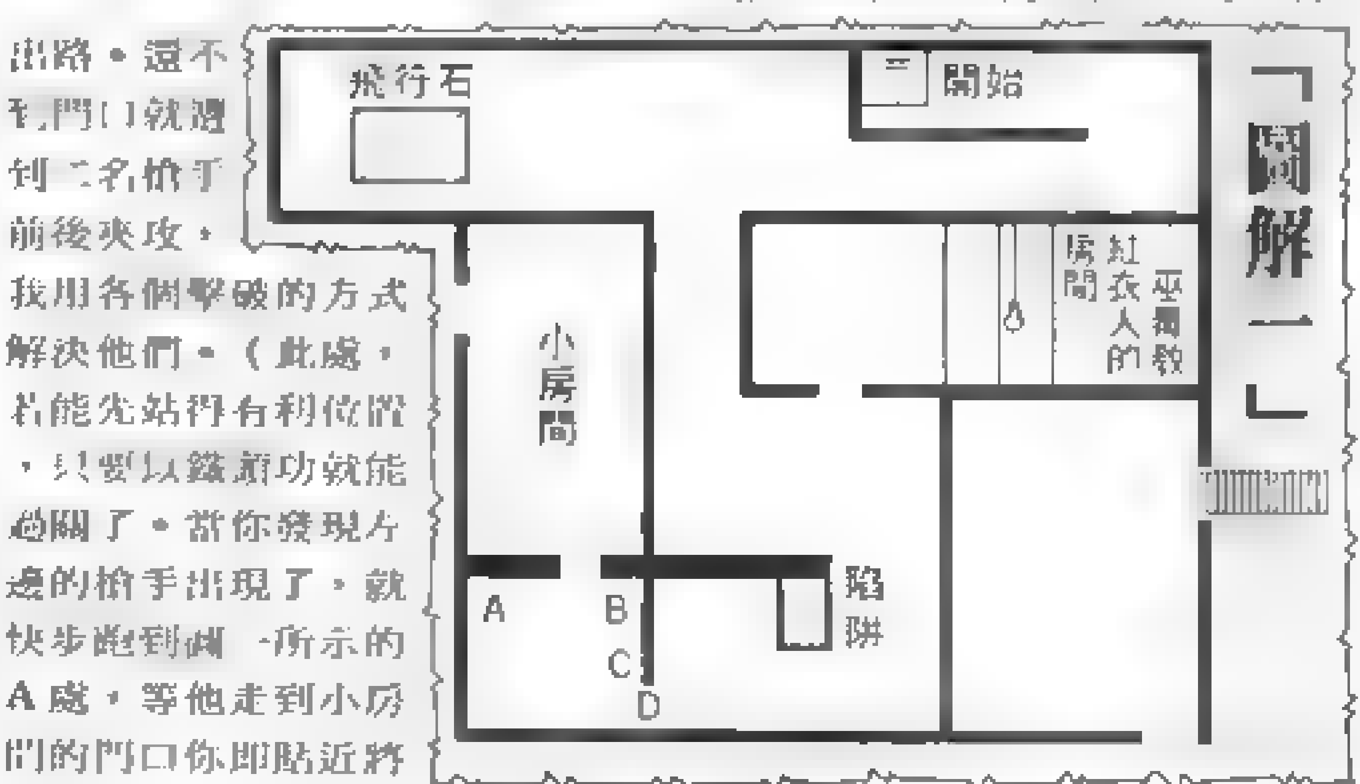
接下來，我得回到小房間找出路。還不到門口就遇到二名槍手前後夾攻，我用各個擊破的方式解決他們。（此處，若能先站得有利位置，只要以鐵箭功就能過關了。當你發現左邊的槍手出現了，就快步跑到圖一所示的A處，等他走到小房間的門口你即貼近將他卡在B處，如此貼身的攻擊，他既無路可退，也無法舉槍攻擊你，當他流出綠血，你即可到C處等待另一個槍手，只要他經過C點，即可攻擊他）。

我進到小房間，拿到〝格林式機關槍、藥水〞；木桶邊拿到〝一根很短的引信〞。厚重的鐵門竟然關上了！隨即門上出現把槍對我射擊，我立刻躲在門邊最角落處以避開子彈的攻擊！

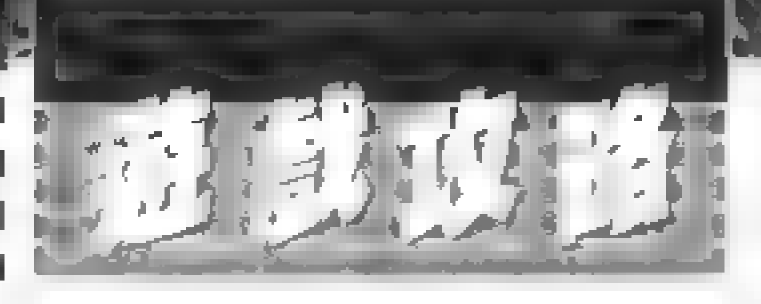
攻擊停止後，我將門打開（此處無需用任何指令，康比只須走向前，門即開啟），再回到木桶邊，我決定炸開這堵牆，使用〝引信〞（使用後，物品欄中即出現加裝了引信的雷管，再選擇使用此物）、〝火柴〞點燃炸藥後（在聽到火柴聲音後康比須走向前，才能確實點燃火柴），迅速離開小房間（或躲在門後角落）。

果真有出口！這門就在籠前處，右門就開了。順著木板路直往下走，右牆的缺口處看見尊石雕上有一隻金鷹，金鷹使我從心中升起強烈的不祥預感…。

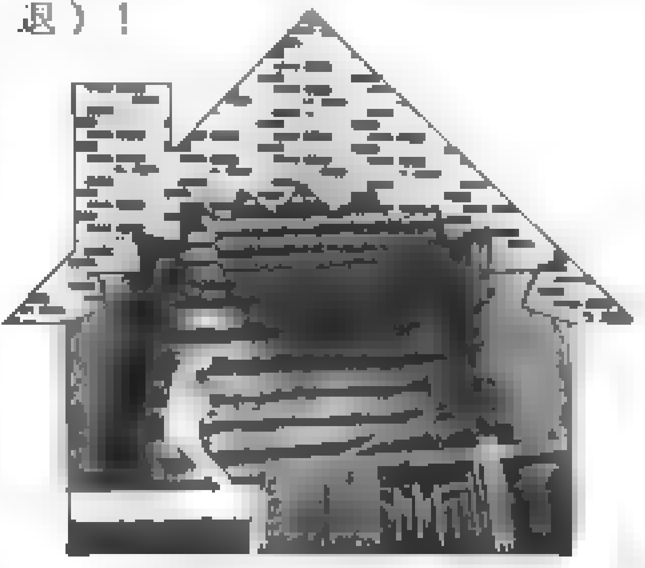
右轉後，迎面出現一個槍手，解決他之後，走進那扇門卻無法開啟，開關一定在某處。左轉看見一堵木牆，走進木牆向右轉，這機器少了一個齒輪，使用〝警長徽章〞，再使用〝鞭子〞（按空白鍵、↑鍵，康比後退用動鞭子即表示站對位置），拉動拉



「圖解一」



桿。我聽見門開啓的聲音。哦！我失去了鞭子（希望它是功成身退）！

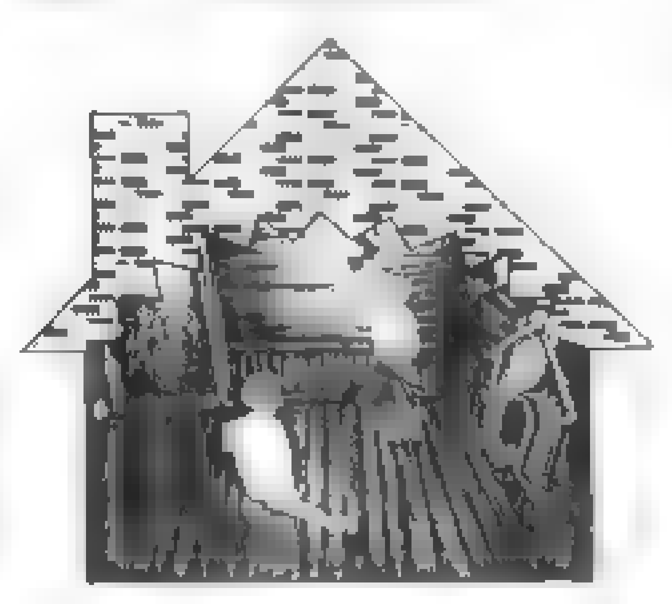


挪開重新開啓的門內，拿到一瓶“藥水”，在木橋上拿到“一盒子彈”。往後退到一段距離後，跑著跳過窗子。

旅館的走廊

我點燃燭台（使用火柴），閱讀牆上的地圖（這樓房的構圖），拿起地板上“手工打造寶石戒子”。啊…愛蜜莉…她像中邪樣的從我眼前走過！

我點燃地圖邊的燭台，依地圖上的標示兩間房間是互通的。開啓第一道門，進入門內拿起“一則報上的新聞”。牆上的布穀鳥發現了我，隨即發出嘎嘩的叫聲並引動旋轉槍手一亞利桑那州冤死的少年向我射擊。我使用“肉塊”封住牠的嘴並拿到一枚“代幣”，牠閉嘴後，少年也隱入自己的畫中。在角落拿起“臥室衣架”及畫像旁的“藥水”。



走進少年的畫像裏。這應該是間上臥室，我注視著房中另一幅有著邪惡面孔的人像畫，似乎與丁捧金鷹的雕像有著相同的面孔。我注意了畫像的署名－傑德．史東－殺戮峽谷鎮的創日始祖。我回瞪著畫像，告訴他我的主意：“我一定逮到你”！

我靠近梳妝台搜尋，拿起一發30/30子彈、燈泡、一顆珍珠、一把鑰匙。

破舊的四腳眠床，不難看出往昔的華麗、舒適。床的四週裝飾著月亮女神戴安娜，愛神丘比特，巨人普洛米休士及羅馬主神等四座雕像。我走近戴安娜的雕像拿到“一枝箭”，我想這是丘比特遺落的。使用“一枝箭”在丘比特身上，引起連鎖反應：傑德．史東的畫像活了起來！人像的臉龐消失了，取而代之的是一幅地獄的景象…這是殺戮峽谷鎮居民的最後下場嗎？

穿過畫像離開房間，使用“鑰匙”開啓斜對面的門，拿到藥水、一本日記簿（愛蜜莉的日記）、說明單。走進龍雕像調查，發現龍眼睛少了一顆眼珠，使用

寶石戒指上的寶石（使用寶石戒指後，選單上即會出現寶石、指環，單選使用寶石即可），龍口開啓，拿到“一盒子彈”。

走至陽台，發現右邊的門開著，一轉過即遭冷槍暗算。在遭暗算的門口使用“臥室衣架”，看著放冷槍的傢伙步向死亡之路。我將門板推倒，進入房間，在桌上拿到“一把鑰匙”，並拿到快門開關、一紙說明單、閃光燈。看牆上的照片，原來，敲擊門鈴可開啓車站的暗門。

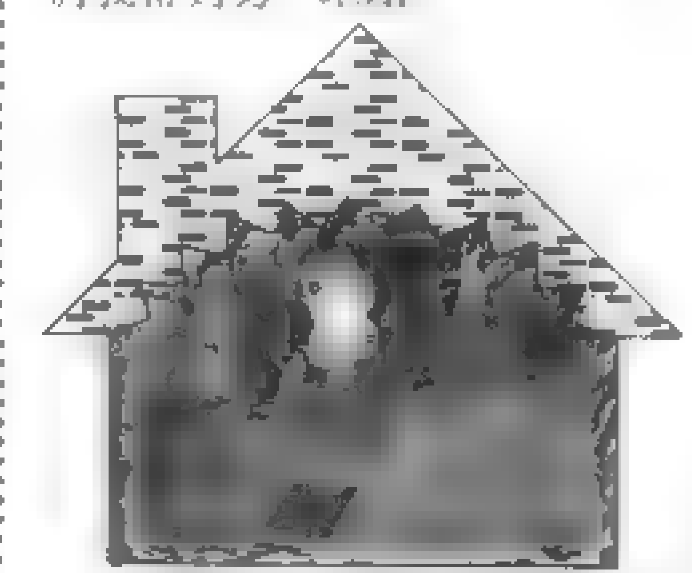
回到大廳的走廊，就只剩一個房間未開啓。使用“鑰匙”，一進門就拿到“油罐”。啊…出現了一個雙頭怪物！我避開牠的攻擊，跑到房間角落的金屬罐旁，使用安裝好的閃光燈（使用燈泡＋快門開關即成為物品欄中的閃光燈），雙頭怪見光死！

使用“代幣”在機械鋼琴。原來傑德．史東為了淘金不惜炸了水壩和鐵路，地底下更另藏玄機。使用“來福槍”射擊鋼琴對面的槍靶，開啓後拿到藥水、一把作戰用手杖，而原先雙頭怪物盤踞的地方露出一個人洞。

點燃油燈（使用油罐、火柴）入洞，避開那些蝙蝠往出口跑。到了出口也好不到那裏去，看看四週都是充滿印第安商險的陷阱。

先轉換動作選擇「跳躍」，開始岩漿中的跳躍旅程，直到遇到印第安巫師（請參照圖解二）。我使用“作戰用手杖”令合他後退，走到他駐守的位置拿到一顆藥盒、一把小鑰匙。

巫師酷酷的不太搭理我，我只好識趣地繼續跳，直到不再升起任何岩石。使用“印第安護身符”，一隻金鷹化身巫師將我傳送到安全地帶，漸漸升高的岩石將我帶到另一地點。



市政廳的走廊

上來之後發現是在一大廳內，而且馬上出現了鏢客和雙槍俠攻擊我，幹掉兩人後分別得到藥水、扁瓶子及一把鑰匙。我直走到底，使用"鑰匙"開啟雙扇門，原來是一間藏書室。

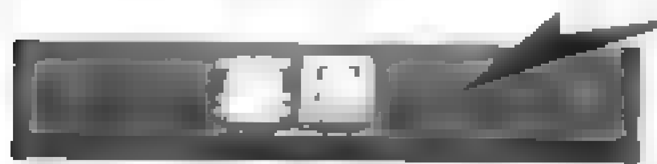
搜尋書架，拿到三本書：除了"一本空的書"外，還有"鋼鐵匠的小手冊"及"一本上鎖的書"。利用"小鑰匙"開啟上鎖的書並閱讀（描寫那瓦和族人傳統的書）。在畫像前拿到一只"懷錶"（這應該就是『齊格洛之錶』了），桌邊拿到一塊"印刷盤"。我點燃桌上的燭台（使用火柴），將無字書湊近燭台一看，文字就浮現了（魔法附身書）。看了這三本書，均給了我往後的冒險旅程莫大的助益。使用"印刷盤"在桌旁的鏡子上，印刷盤的字即倒映在鏡中，看完後離開房間。

再回到原來入口處旁的橘色雙扇門前（旁邊有一個大箱子），對著門使用"齊格洛之錶"。

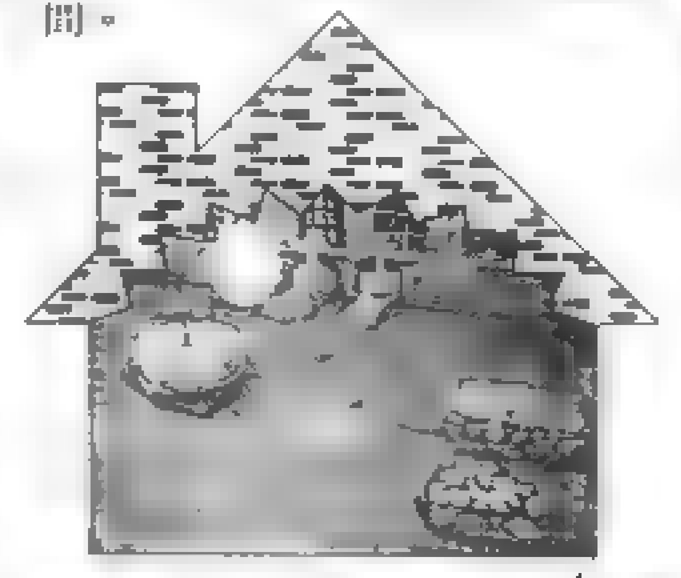
進門就挨了一記悶棍，原來是愛蜜莉的朋友一槍械匠摩里森（原來他藏身在此）。走進他拿到一個"故事板"。

摩里森突然遇槍，此時從樓梯上出現了綠面人攻擊摩里森，他下一個目標就是我了。我徒手解決了他。使用"扁瓶子"在林肯的雕像，拿到二個"彈藥盒"。

突然變得遲緩的動作提醒我：樓梯後的彩繪玻璃即是"魔法附身書"中所提的『受詛咒的玻璃』。站在彩繪玻璃窗前以"來福槍"射擊，破窗之處出現一輪明月，爬上階梯一探究竟。



正在搜尋中出現二個麻煩，立即使用"作戰用手杖"插在墓石中央，強光照在O．E．J的墓碑上，麻煩果然消失了！使用"方塊A點"在O．E．J的墓碑上（拿到獨眼傑克的訊息），升起的墓石將我帶到另一個房間。



進入後，在地板拿到"一卷軟片"；搜尋桌邊拿到"油罐"及餐具架上的"一袋乾肉餅"（可增加生命）。使用油罐在銹了的機器裝備上，兩片牆壁升了起來，原來是間交誼廳。

交誼廳

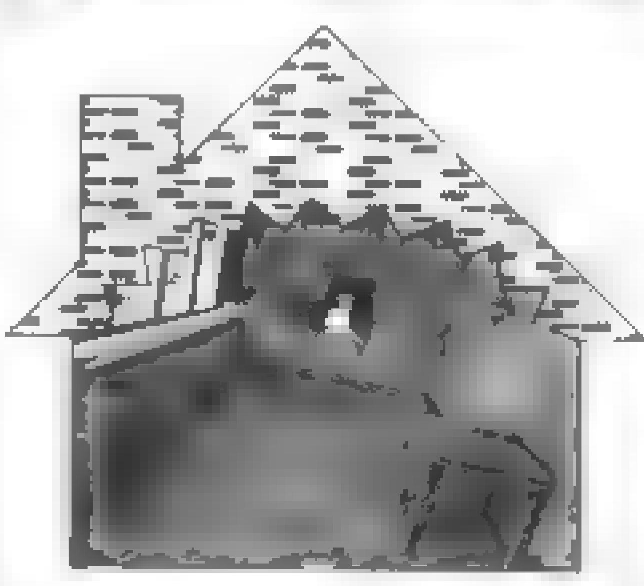
走進後，搜尋胖子，拿到"鉗子"；搜尋仕女，拿到"彈藥盒"。走向舞台（小心避開小提琴手射出的子彈），搜尋唱機拿到吉他弦、一本樂譜、保險櫃的鑰匙。

此時，廳上的旋轉人和持花槍的玩偶開始對我展開攻擊。我快跑離開交誼廳進入廚房，旋轉人即無法傷我，倒是持花槍的玩偶緊追不捨，我將這小玩偶逼到牆角徒手對付他（另有一法是在交誼廳將持花槍的玩偶引到旋轉人旁，即可輕易解決他）。

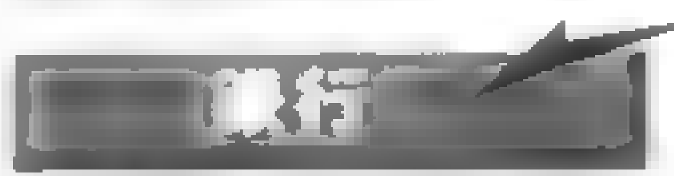
修補室

走到餐具架後的走廊，發現三扇門。在樓梯口的二扇是牆壁封死的，效仿李同逃獄慣用的技倆，使用"30/30子彈"及"鉗子"開啟走廊盡頭的那扇門（我可沒李同擊發子彈的勁道）。

進入後，搜尋火車站模型，拿到一根雷管、地圖（安置炸車站的路線圖）、亮著的燈泡。走到隔壁發現托台壞了，使用吉他弦、亮著的燈泡讓它發光，再使用"樂譜"，發現『806』三個合弦。



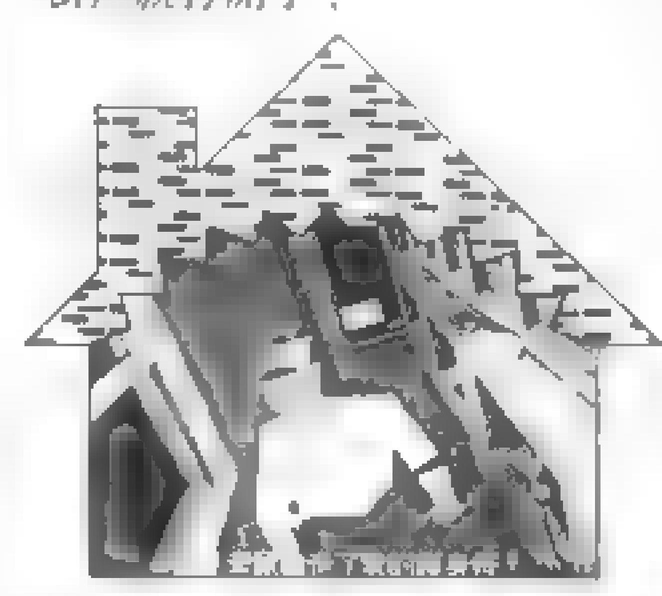
在托台上的放映機使用"軟片"。愛蜜莉被傑德．史東以邪術鎖在地穴的某處。



走進另一房間，在銀行桌上拿到"天文學書籍（實用天文學）"。

那扇門是道陷阱，一定有安全通過的方法。我走到畫像前搜尋，打開畫像，輸入密碼『806』（一直按著空白鍵＋↑鍵直到出現806的數字，才放開），進入銀行櫃枱室，使用甘蔗打掉"珍珠"在圓弧形的吊吊下方，再使用"保險櫃鑰匙"開啟保險櫃。

迎面而來的銀行櫃員揮了我一拳，又搶走了我的護身符，我得追回來。取回護身符後進入保險櫃內，拿到希爾，山度里的錢，彈藥盒。搜尋櫃台後的窗戶，窗戶就打開了！



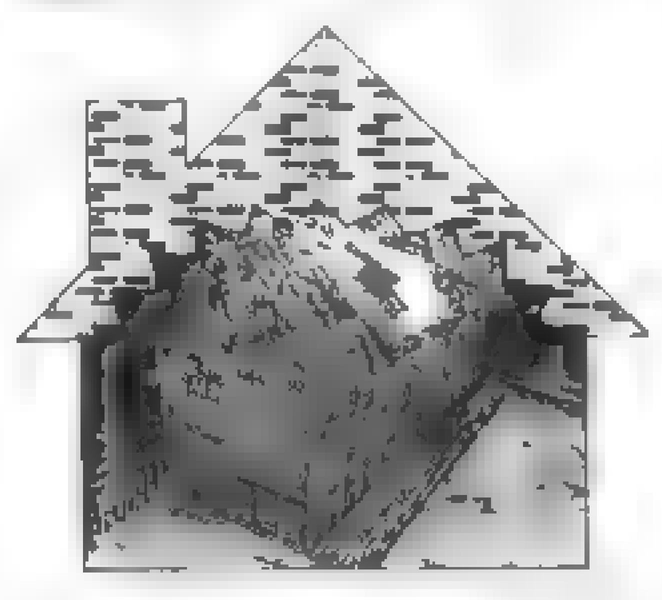
鐵道值班房

順著鐵桿滑下，接著就掉落在鐵道值班房。從一友善傢伙的手中拿到一卷軟片，左傑德，史

東給我的口訊。在馬鞍上拿到〝藥水〞；鐵軌手拉車內拿到雷管盒、彈藥盒。我決定以這部手拉車一路衝出險境。再見！我的朋友，祝你好運〞

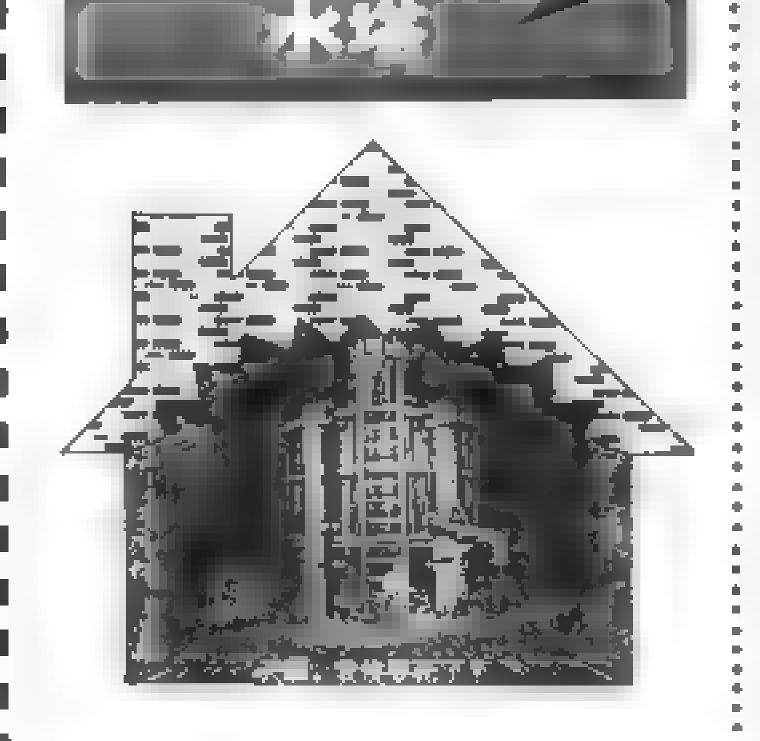
手拉車衝到盡頭出現二個大個兒，解決他們之後，進入車站，推動「station」牌子以扼止站在木樓上的傢伙召喚他的嘍囉繼續攻擊我。拿到〝一把鑰匙〞。在「station」牌子旁的木格扉拿到〝環首螺栓〞。

使用〝環首螺栓〞在車站後門的敲鈴上敲三次，門開啓了！我跑出室外，迅速參照附近車站的地圖按裝炸藥：使用〝雷管〞在



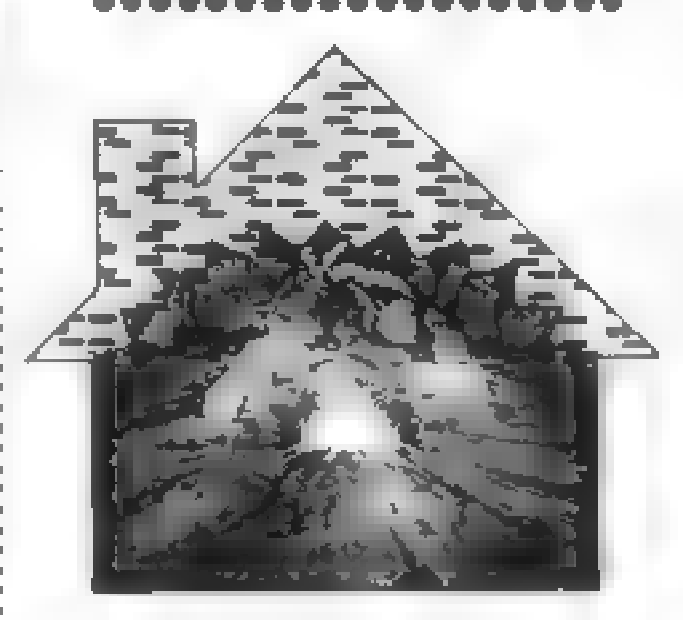
車站旁的籬笆柵欄，使用〝雷管盒〞在柵欄對面的岩石；瞬間，車站已成一片火海（此處若遲疑太久，先前偷走你護身符的銀行櫃員還會出現搶你的錢箱，他消失不見你也就玩完了！）。

水塔



在午夜時分依〝麥卡尼訊息〞來到水塔，果然見到艾蜜莉。我走向木梯，對方即要我交出〝鑰匙〞和〝錢箱〞以交換艾蜜莉，我照做，對方卻食言……。

第二章 鷹的祝禱



眼前跳動著熊熊的火焰，印第安巫師喃喃的祝禱伴隨著我—美洲豹不安的狂吼！在赤紅火焰轉弱前取回印第安的守護神『金鷹』，不僅能使我恢復人身，更破除殺戮峽谷死寂的封印！

離開墓園（從牢地的鐵門出去）重新進入酒吧，跑上已破損的階梯，跳過地板的大洞向走，跳過窗戶過了木橋轉彎向走，在石牆缺口處看見傑德．史東雕像手中的金鷹，跑過叼走〝金鷹〞。

沒有多少時間了。跳下地面後，在A處看見橘色的焦油桶（圖解三），我將腳沾著焦油，還要有銀色的腳才能殺死半路突擊的狼人。迅速迴轉到B處沾腳再回到酒吧門口（C處）。

有一隻狼已跑進墓園，另一隻則在路上準備襲擊我，我先殺死牠再進入墓園幹掉另一隻。迅速回到印第安聖地，將叼來的金鷹投入熊熊烈火中（只要靠近火堆自出現動畫），完成了巫師交給我的任務。

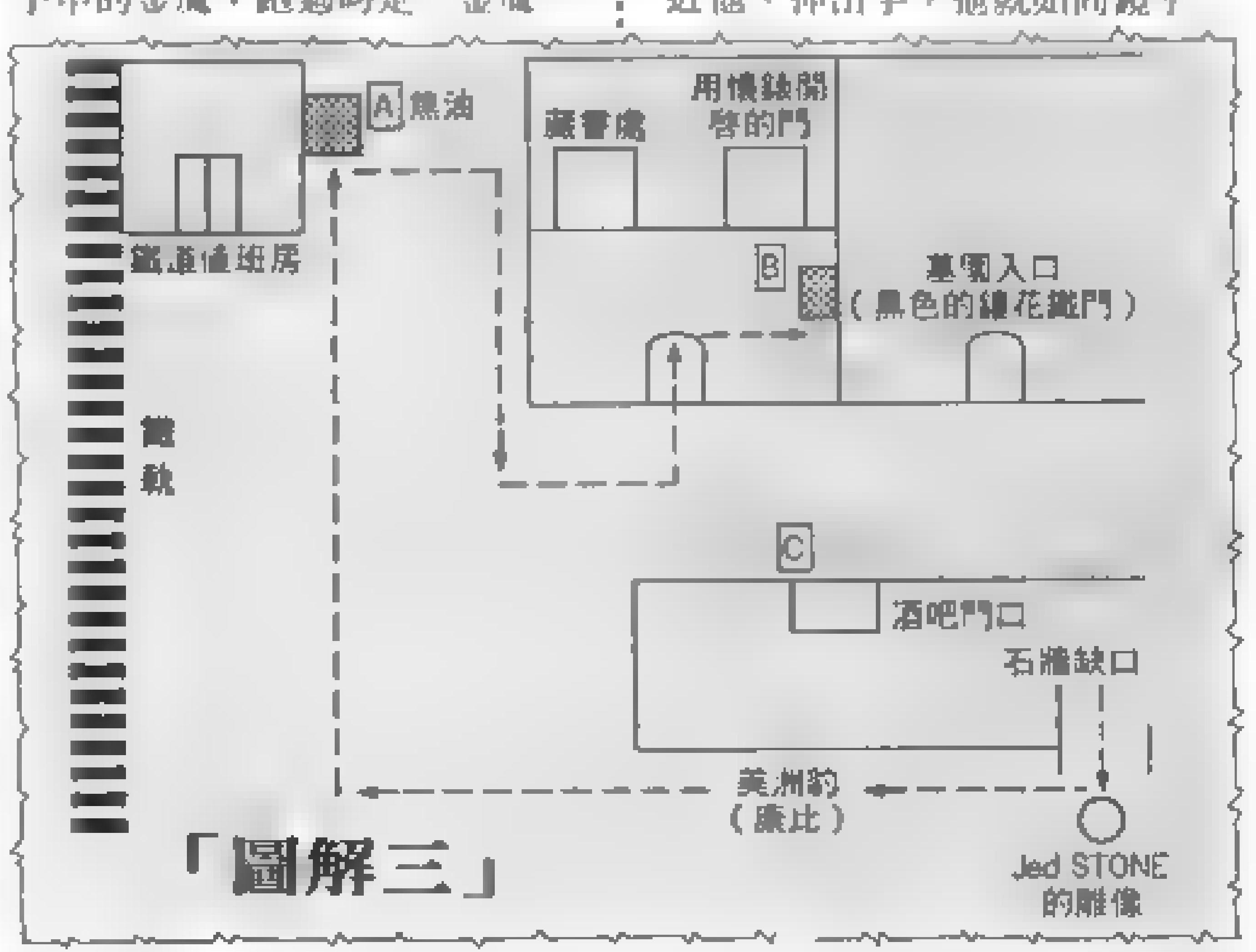
第三章 穴居啓示錄

我的出現嚇壞了鬼警長。

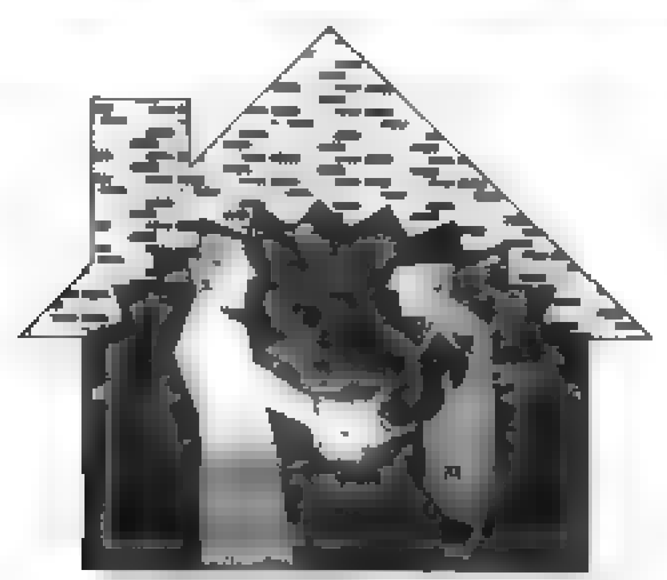
在我的墓碑後面拿到〝肥皂〞，鐵軌旁拿到鬼警長掉落的〝柯爾特左輪手槍〞。

我回到水塔找尋愛蜜莉的下落，竟然發現另一個我！一個非它的我〞人啊，他們竟如此踐踏死者的靈魂，

我終於明瞭，我支配著另個我相同的行動—拉扳機射中他的肩膀，我一樣會受傷。於是我放下〝柯爾特左輪手槍〞，靠近他，伸出手，他就如同鏡子



「圖解三」



般反射我的動作；瞬間驅體今「嘿」我老早就想成為一名牛仔了，拿回手槍爬上水塔的階梯。

水塔塔底

從踏板跳下，在塔底看見清潔工，我決定給他需要的，使用「香皂」（在他出現時即使用，不然會太慢。此處亦可徒手解決他，但會損失些生命值）。拿起他留下的「金屬刷子」，還有附近的「藥水」。使用「金屬刷子」插進木栓，出現一洞口。

第一個洞穴

進入（應該是掉入）後發現是一地道，拿到「一本筆記簿（工程師胡金森的筆記本）」、「枯黃的葉子」。閱讀牆上有關地道的地圖。使用「枯黃的葉子」在印第安人像，開啟另一道密門走上階梯。

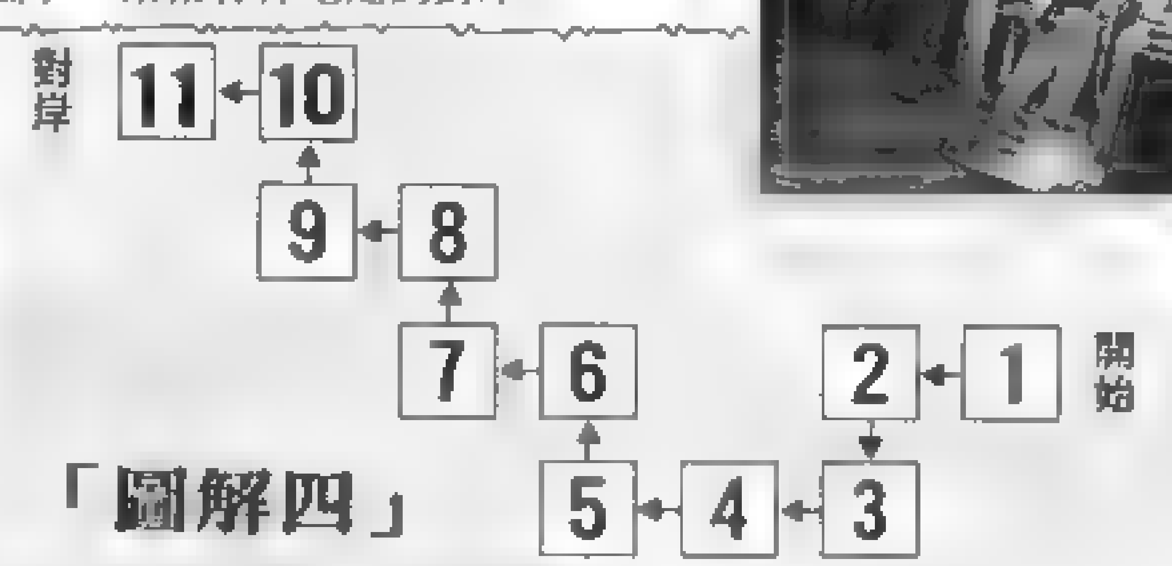
罪犯的工寮

潮濕的霉味，經年不見陽光所形成的消氣，混成一股難以言喻的難聞氣味；在我尚無暇思考身處何處時，即出現一似苦力般肚碩體格的大個兒，他迅速揮動粗壯的臂膀攻擊我。突然，流傳在殺戮峽谷鎮的一首民謠閃進我的腦海：「當夜幕來臨，一批罪犯來到鎮上，他們在這片墾地上飛快地舞動手上的十字鎬…」原來這裏是傑德．史東所帶來的罪犯的棲身之處。

陸續解決兩個大個兒（若使用槍枝，則較不易傷他）。搜尋牆上的凹室拿到「藥水」，另一邊的凹室拿到「十字鎬」。進入另一個房間的角落拿「幾張紙」，閱讀它（一個受刑人所作的詩）。

[illegible]

這唯一的出路是一個底下佈滿針刺的大洞，我凝神跨出第一步（請勇敢走出第一步並記得存檔），聚精會神地走到對岸。



[illegible]

迎面而來持十字鎬的傢伙，我也使用十字鎬對付他（攻擊他持十字鎬的右手較易使他受傷而亡。若十字鎬不夠用，就再補六發子彈）。

進入房間，有一持斧頭的傢伙正在看書，我還是以手上的十字鎬攻擊他，沒想到一揮動就只剩握柄了，我只好對準他的頭部作致命的攻擊。

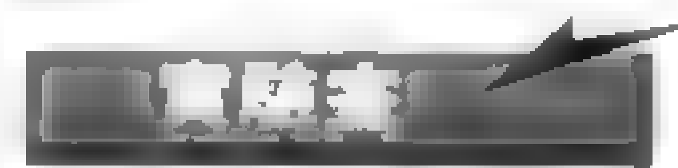
在第一格書架拿到「一本燒焦的書（費南度先生的日誌）」；在地上拿到另一本書（傑德．史東的素描簿）；在柱子的角落拿到「一個水瓶」；石柱上拿到「燭台」並開啟另一道密門，在密門邊拿到「一根針」。

進入地道，依「一個受刑人所作的詩」的提示，使用「一個水瓶」倒在持來福槍男人的身上，門開了！

進入升降梯，拿到「蒼蠅的豬寶寶標本」，往牆上擲去，拿到「一個顯微鏡的玻璃盤」。推動拉桿啟動升降梯。

升降梯的出口

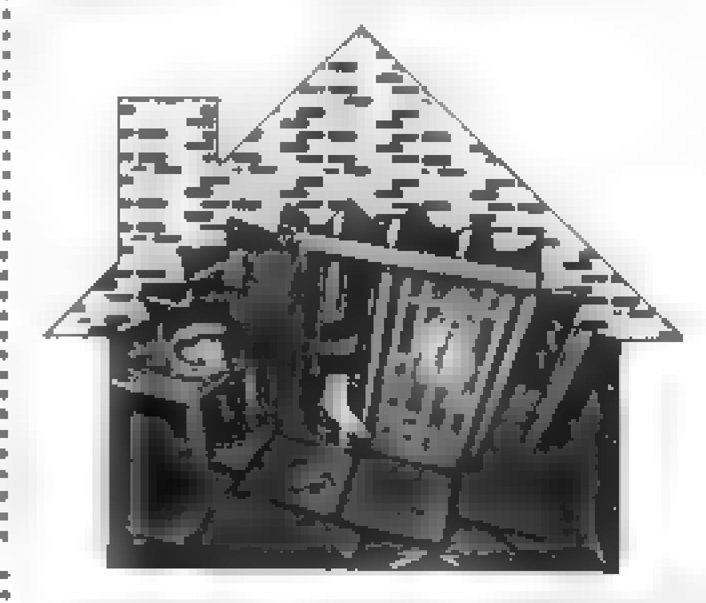
升降梯停在一間潮濕陰暗的石室中。使用「顯微鏡的玻璃盤」在顯微鏡下，出現顏色的排列：白、綠、黑、紅。依色彩排列走到牆上的色石前推動，內密門開啟了。



搜尋實驗桌，拿到一瓶「裝有藥水的瓶子」。

到隔壁，發現小牢房裏禁錮著似遭受猛烈打擊而扭曲的、痛苦的靈魂——一個穿白袍的老頭。他呐呐自語瞪視著我，而我的目光停留在他如利爪般的手指久久無法移開！眼前的老頭即是工程師胡金森——「一個受刑人所作的詩」中所指的裁縫師。

我先將針沾藥水（使用兩個物品後，物品欄中即出現沾了



藥水的針），接下來，得設法進入牢中。牢門是反鎖的，他當然不可能開門請我進去坐，我得想另的辦法：使用「裝有藥水的瓶

遊戲攻略

子』擲進牢房旁的蒸餾瓶中，喝下這兩者混合所形成的液體使我暈眩，也使我一變小!!

體積縮小便於我進入牢房。藥效消失得很快，一進入牢房體型即恢復了。使用沾了藥的針對付他，雖說是老頭，卻異常刁鑽兇悍，我趁機靠近他，以持針的手刺向他…解脫他痛苦的靈魂後拿到『一根稻草』、『牢房鑰匙』和『一瓶裝有氨水的瓶子』。使用牢房鑰匙開啓牢房。

排水孔

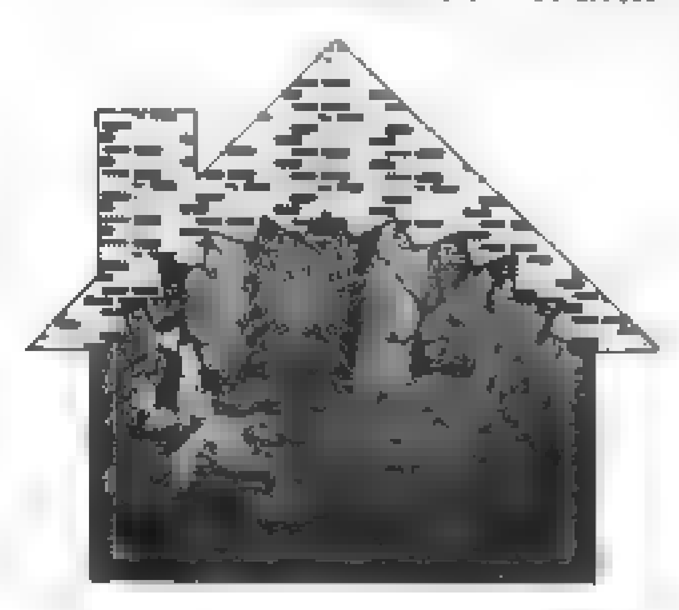
在每一次進得去出不來的情況之下，只有一個地方可離開這個房間，那就是一排水孔。我再次依下藥水擲進蒸餾瓶中所混合的液體。變小後，進入桌子下的洞中，使用稻草撐桿跳過溝洞（先助跑，快接近支點時只按空白鍵）。

在近門口處又拿到『 瓶裝有藥水的瓶子』。進入另 洞中。

蜘蛛洞

體積恢復了！使用藥水在大蜘蛛喜歡舔食的火塊堆中，大蜘蛛舔食後也變小了，趁機踩扁牠（我討厭蜘蛛）！

在蜘蛛網下拿到一桶『溶膠鍋』（別太靠近蜘蛛網，會被黏



死），走到洞口透出一束光線的地方，使用這桶溶膠之後雙手沾滿了膠，藉著膠水的黏性攀爬出洞（只要站對位置即會自動動作）。

鏟頭的洞穴

出了洞口，拿起桌上一顆『鐵鏈的鏟頭』，大個兒很快就來找他的頭了，我一轉身將頭朝洞口丟出，大傢伙也跟著跳下去了。此時密門開啓。

在鐵砧附近拿到『鉛塊』；推開鐵砧拿到『藥水』；在窗口拿到『一把連發式來福槍』。將鐵砧推往洞口以防大傢伙找到他的頭又回來找麻煩。

眼鏡蛇的洞穴

進入另一房間，終於見到張告示中最難纏的傢伙－眼鏡蛇李同。我承認他真的很難纏，即使我使用長槍。在他身上拿到 枚銀幣、高爾夫球桿；牆角拿到 瓶藥水。

在牆上傑德．史東自像的左下角使用銀幣開啓了密門。下階梯後拿到『火柴盒』。走進門，門即自動開啓。

首腦的巢穴

終於又見到愛蜜莉；當然，還有傑德．史東。雖然很想把他的頭摔下來當球踢，但我決定先救愛蜜莉。

她身處結界中，似乎被某種力量控制住。在坩鍋正前方使用『鉛塊』再使用『火柴』，熔化的鉛液流入溝中與礦石融成一隻魔杖，艾蜜莉暫時恢復神智跑出結界，卻又不支倒地（我暫且不理她）。

我回到坩鍋旁拿起『一柄頂端鑲有礦石的邪惡手杖』；在密門的攝影機旁拿到『一張羊皮紙（阿茲提克的傳說）』；在牆角拿到『一盒彈藥』；坩鍋旁拿到『 張燒焦的紙（ 份舊報紙）』。

密道

進入傑德．史東逃走的密道中追殺他。進入密道後，門板上雙雙的尖刺冒了出來且步步逼近卻無退路…立即又出現一殭屍，使用槍枝幹掉他，拿到『 把小刀』。

眼看針刺越來越近，只好將希望託付在艾蜜莉身上：將『氨水』擲向門板，希望艾蜜莉清醒後能幫我解決難題（拋擲氨水時，會出現『愛蜜莉，救我』，再出現『這應該會把愛蜜莉救醒』即表示站對位置）！

針刺果然往後退了。使用『高爾夫球桿』勾住走道前方左上角的鐵勾（使用高爾球桿，往後退，門即開啓）。

火車站旁的洞穴

屋外又是一險惡景像。擺脫不掉的伍德兄弟，這回和你倆正式對決！

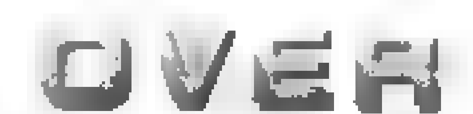
我看見印第安的神鷹雕像！快步趨近雕像，在雕像的正前方使用『邪惡手杖』，手杖賦予雕像神力使『邪惡』消失－除了盔甲護身的傑德．史東！

在雕像右後方拿到『 瓶藥水』。跑進牆上佈有電線的角落拿到『橡皮手套』。使用『橡皮手套』保護手部形成絕緣體，再使用『小刀』切斷電線，最後打開水龍頭。陷阱準備就緒，跑回神鷹雕像後…這就是傑德．史東作法自斃的慘烈下場！在角落拿到『 袋煤』。

第4章 尾聲

從電線旁的門走出即看見愛蜜莉，我隨她登上火車；這是輛老式的蒸汽火車，像是開往地獄的詭異造型。使用煤、火柴、推動拉桿，火車即緩慢啓動。

我的心中無限舒坦，不僅因愛蜜莉和我衝出黑暗天，更因這片聖地已恢復了祥和、寧靜。再見了！我的朋友!!



A列車4 經營企畫書

／KNIGHT

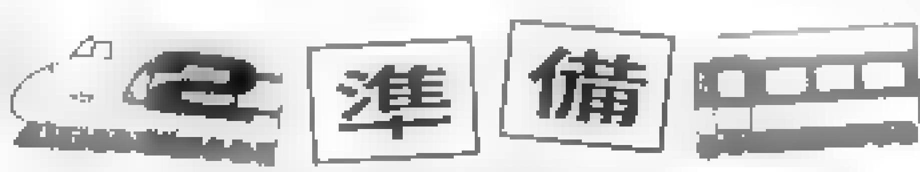
1 公告

各位未來的火車掌舵者：

大家好！經過數月的訓練，相信你們對此款 21 世紀超時代的新車種，在技術及經營上應該已有一些體認；近日交通事故頻傳，為使以後各位在經營上更能得心應手，特在此公告經營上的相關須知及注意事項，各位必須先做好以下幾項準備動作。首先是你要先有台386級以上的電腦，至少 5MB 以上的硬碟空間，然後到街上把A列車 4 買回來安裝到你的電腦裡面，最後便可以開始了。（事實上你必須先準備一張大一點的白紙 A3 或 B4 尺寸以及幾幾張空白的紙和筆，最好是鉛筆以便於能修改）。

最後祝各位旅途愉快，鴻圖大展！

A 列車 4 總經理　啓 95.8.15



2 準備

總共有四種劇情供玩者選擇，雖然每一種劇情的開始情況都不相同（請參閱說明書 P 29 至 P 30），不過大致的要點都是相同的，因此以下主要是以在第二個劇情—地理發展中的一些狀況，讓各位熟悉瞭解下列的要點，相信各位可以很快的進入狀況，現將一些注意事項附注於後，各位開跑之前務必詳讀熟悉：

1 依照所選定的劇情，閱讀說明書 P29 至 P 30 ，瞭解劇情。

2 先瞭解所選擇的遊戲劇情地形、車站分佈、車輛發站時間、港口和機場位置，並且在紙上標示出來，雖然你也可以在遊戲中查到這些訊息，但是你並無法在同一個畫面中獲取，因此自行做標示可以幫助你快速的獲取相關訊息。

3 將都市中現有的建築簡單的標示在第 2 點中所繪的圖形上，並且由這些資料擬定都市未來所想要發展的型態，確定之後決定各種設施預定建設的位置。

4 都市建設得腳步不要衝得太快，以免資金得調度發生困難。

5 若現金一直持續的減少，那麼便要查看關係企業，了解其營運狀況，如果連本期業績都是零的話，你的資金又不充裕，那麼便可以考慮是否要將該企業賣掉，以免繼續賠錢。

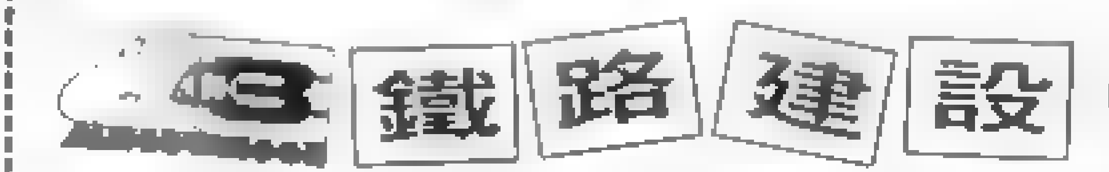
6 善用儲存／載入功能，尤其是在買賣股票時。

7 買賣股票時最好寫下當時的股價，以供下次買賣時參考的依據。

8.大型的計畫必須等資金充裕和營運有充足的利潤之後才能進行。

9 部份事項在說明書已有相當清楚的說明，因此在本文中會有某些地方邀請讀者自行參閱說明書。

10、遊戲的第一個劇情「練習用簡易畫面」可以作為熟悉遊戲的入門練習。

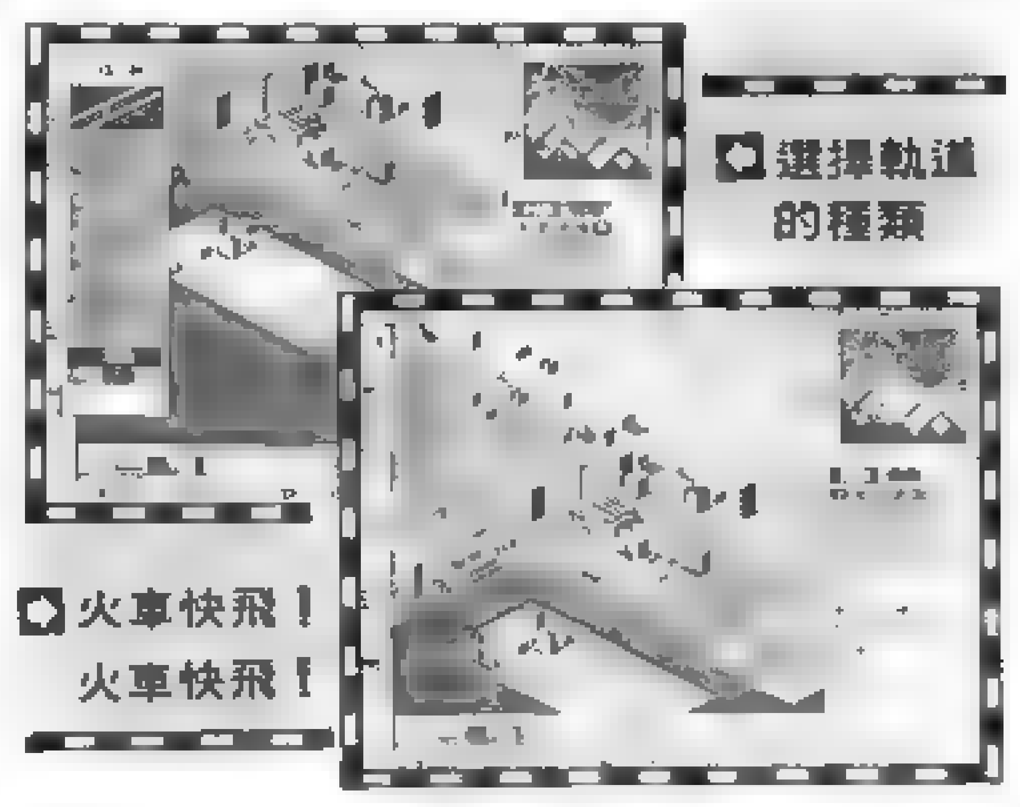


3 鐵路建設

鐵路建設包含了軌道工程、建設車站、買賣車輛、配置車輛及設定時刻表。

軌道的整體規劃最好是以井字形或田字形的方式建立，不要太過密集。由於軌道只能向前方、左前方及右前方個方向建築，無法交叉建設，因此如果真的必須要使軌道交叉時，就必須借助勾配鐵軌的幫助。但是勾配鐵軌的建設要和平面軌道的起（終）點相連接，同時勾配鐵軌也是使軌道跨越河流的唯一方法，但是要注意勾配鐵軌必須先建在陸地上（也就是其陰影部份不能落在河流上），在河流上方的部份應交由鐵橋來處理。

隨著都市的發展，在一條軌道上已經是無法單獨只配置一列車輛而已，但是如果無法將列車進行的路線設定好，那麼便可能發生交通阻塞的情況，最後導致營運效率的降低，要想賺錢就變成很困難



選擇軌道的種類

火車快飛！火車快飛！

了。爲了避免上述的情況發生，就必須從路線和車站方面加以改善，利用列車遇到叉路時直行的特性來建設，相關的軌道配置方式請自行參考說明書 p 33至 p 34 。

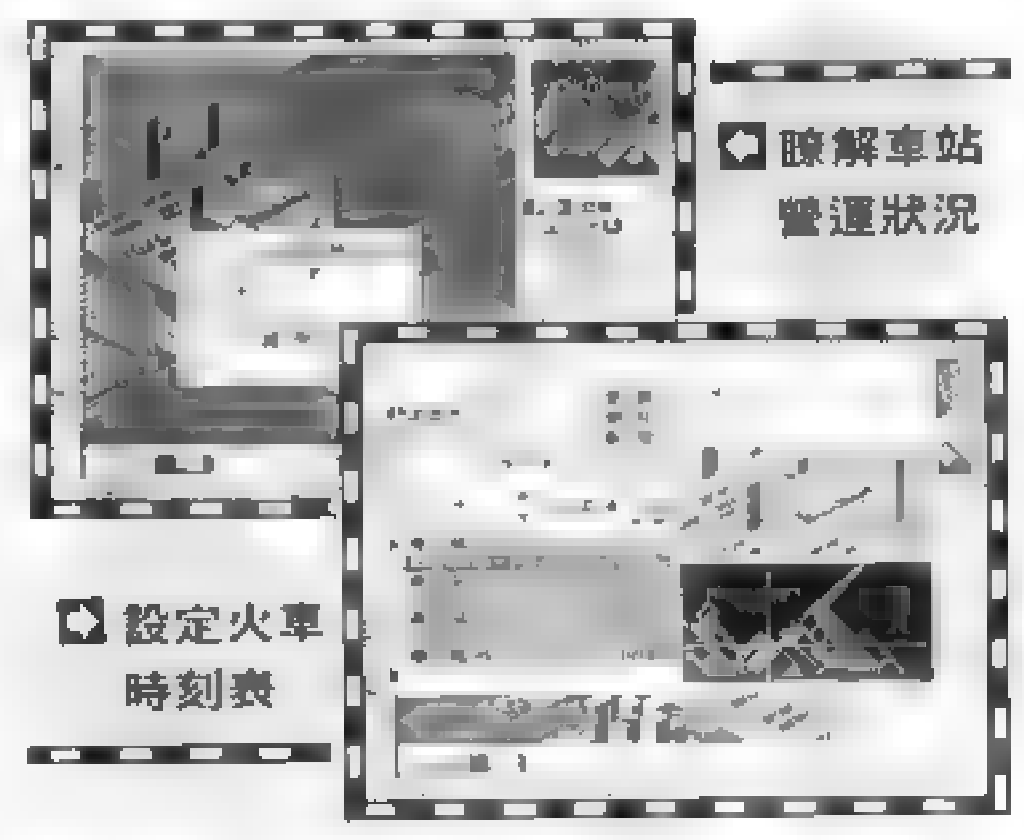
因爲你所能建設的軌道只能到達地圖所在的區域內，若想要利用軌道與地圖外面的區域相聯絡時，你必須先將軌道建築到地圖的最邊緣，然後在慢慢的等待；至於列車時刻的設立，則只需設定該軌道上的車站即可，反正列車的行駛是會一直沿著軌道，直到軌道盡頭。由此各位也應該清楚，若沒有特殊理由，最好車站應該是設在軌道的終點，以避免列車走過頭，浪費時間和營運的成本。

軌道的建設的次序爲地面、高架和地下，而地鐵的建立就必須利用畫面右下角的高度顯示分割按鈕以顯示地下 LEVEL-1 至-3層的情況，地下軌道的建設方法如同地面軌道一樣。車站可以分爲純車站型和車站大樓型兩種，雖然車站大樓所需要的建設經費較多，但是其相對的收益也較多，而且興建完畢之後，若有需要，還能夠在擴充（最多可到 5 個車站月台）但是要先對車站大樓附近的土地做好規劃，同時將該地區的土地買下，以避免隨著車站附近區域的發展，而使非你所擁有設施建設在上面，阻礙車站大樓的擴充。

至於到底是要興建純車站型或是車站大樓型的車站，依照以往的經驗是位於整個地圖的中央區域盡量是以興建車站大樓爲主；畢竟到了發展後期，整個中央區域應是最發達的區域，因此車輛的通行車次也相對的增多，故車站當然以車站大樓爲優先的考量，以保持其擴充性。而在地圖的邊緣地區，若是依照你所擬定的都市計劃是一個多功能的區域（即包含工廠、娛樂、運動、住宅等兩個功能以上），那還是以興建車站大樓爲佳；若僅是爲一個單一功能的區域（即僅有工廠、娛樂、運動、住宅等功能中的其中一項），便以興建純車站爲佳。或許你會問，如果我無法確定未來都市的發展時，又該怎麼辦？那麼這時候最好是以你目前所能調度的資金情況爲考量，錢少當然是興建純車站，等到未來有需要時在多興建一個車站大樓，錢多則以興建車站大樓爲優先考量；車站的設立條件則請參考說明書 p.15 。

在高架和地下軌道方面的車站設立考量，其方式和地面車站完全一樣，不過所花的錢比較多，此外地下軌道僅能設立車站大樓而已。軌道、車站建設完畢之後，接著便是讓列車運行，而其順序爲買賣車輛→配置車輛→設定時刻表。

買賣車輛除了要選擇所想購買的車輛形式（低速、中速及高速貨車或客車）及車廂節數（最多 5 節）之外，尚必須在月曆選擇列車號碼，如果你選擇到目前以配置有列車的號碼時，再購買車輛，則此時該編號的列車車輛節數仍維持在原來的狀況，而該筆資金則會消失不見，因此不可不慎。雖然列車的基本運費越高，表示其越容易賺錢，但並不是說你一開始搭配基本運費最高的車種及 5 節車廂就賺越多的錢，因爲列車運行必須花費人工費、燃料費等費用，而這些費用是隨著行車距離、時間及車廂數而增加，故在一開始的情況之下，除非該路線有大量的貨物（人員）可供運輸，不然大概是買 2 至 3 節車廂即可，至於車種則以中速車輛中基本運費較高的車種爲優先購買的對象，等到該路線發展到一定的程度之後（以游標指在車站上，再按滑鼠右鍵便可得載客或載貨數目等資料），再重新買入

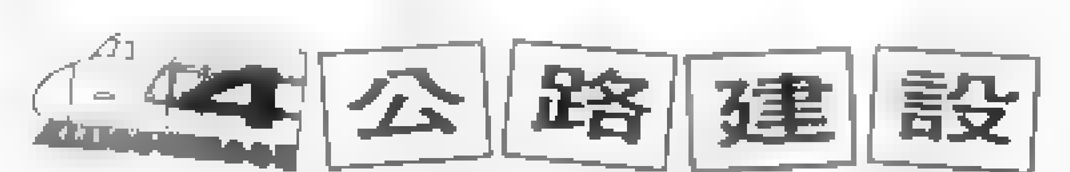


瞭解車站營運狀況

設定火車時刻表

新的列車（車廂節數可以增多，並以高速車種爲佳）配置到該路線中，並將舊編號的列車取出，等到新路線建立之後再配置下去，採用後者的原因是爲了充分利用列車，使其能達到最大的利用效率。列車買入之後，必須先予以配置，然後才能設定時刻。如果是該路線只有單一列車，那麼不管你怎麼設定時刻都不會引起塞車，但是車　多的話，就必須

在設定時確定已有的列車到達該路線上各車站的時刻以及行車方向，以避免列車發生塞車的情況，導致營運績效的降低；如果在時間上確實是無法避開，那只有依照說明書 P 33 至 P 34 的方法進行改善，不過仍然以採用軌道建設的方式爲優先考量。隨著車輛和車站的增多，某些初期的路線和時刻表可能便需要做一番改善，在這裡要特別提出說明的事爲當你的列車在某兩個車站之間行駛時，你並無法在該列車的路線時刻表中將此兩個車站刪除掉，其餘的部份請自行參考說明書 p 56 至 p 58 有關設定時刻表的部份。



4 公路建設

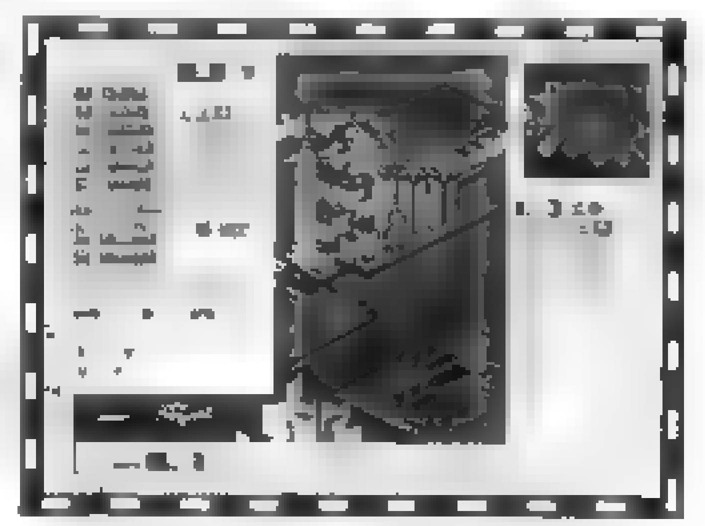
公路建設的原則如同前面所述的鐵路建設一樣，但是仍然有一些不同點，詳述如下：

1 公路可以做交叉建設，而且也可以直角轉彎興建，故其路線應以棋盤方式建立。

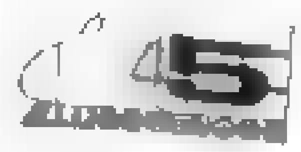
2 公車的行駛以□行爲佳，同時每個編號的公車之間在縱向之間應有其交線，每輛車的行駛距離也不宜過長。

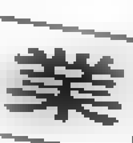
3 公路網的興建應是以彌補鐵路網的不足爲主。

4.公車只能載人，不能載貨。



買入公車，準備起跑





5 關係企業

關係企業是由建築選單中的各項選項所產生，對於都市而言，關係企業具有增加工作機會、維護都市生活環境、繁榮住家等功能，因此在資金允許的範圍之內，必須要建設工廠、住宅、娛樂設施等建築物，使都市的發展更爲健全。在 A 列車4中裡面的關係可以大致分爲營利及非營利兩種形式，以下便分別加以介紹：

①營利型：

本型的關係企業當然是以賺錢爲目的，又依其型態可以分爲生產和消費兩種；以下便分別加以介紹：

(1)生產型：

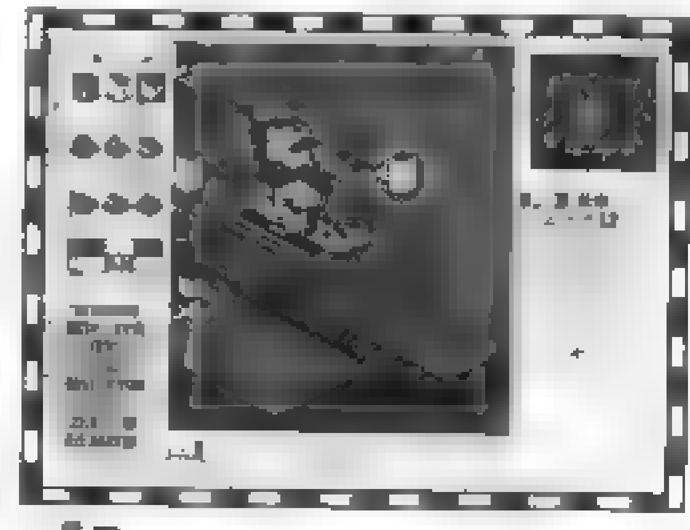
遊戲中的唯一生產設施爲工廠，工廠可以依其所生產的資材放置分爲兩種。而在遊戲之中，凡是選擇建築選項中的選項，除了土地買賣以外，其它各項均需要有足夠的資材才能進行建設的動作。遊戲中除了運輸設施的建設之外，你尚必須建立各種關係企業，以增進都市的發展，然後才能增加你的收入，雖然你也可以交由電腦進行在非你擁有的土地上建設各種不同的企業，但是這些企業並不屬於你，因此你的收入將會大幅的減少，而且這些建設也沒有規劃。

由以上可知資材的重要性，又因資材有其所能支援的範圍（大約是十幾格的距離），因此你必須在所想要發展的地區附近儲存資材，然後才能發展該區域。如果該區域依照你的都市計畫並不是工業區，那麼你就必須經由鐵路運輸的方式先運送資材到該區域。同時你還必須瞭解如果工廠所生產的資材已經堆滿了工廠內的土地，又沒有鐵路將所生產的資材運輸出去，那麼工廠便不再生產，也不會有業績，但是你仍必須付出一些成本，因此便造成赤字的產生，所以即使你沒有辦法立即將資材消耗掉，也要想辦法將資材運到一個你暫時不會開發的區域儲存起來，除了可以增加工廠業績之外，還可以使鐵路營運的業績也相對的增加。

工廠爲生產之本

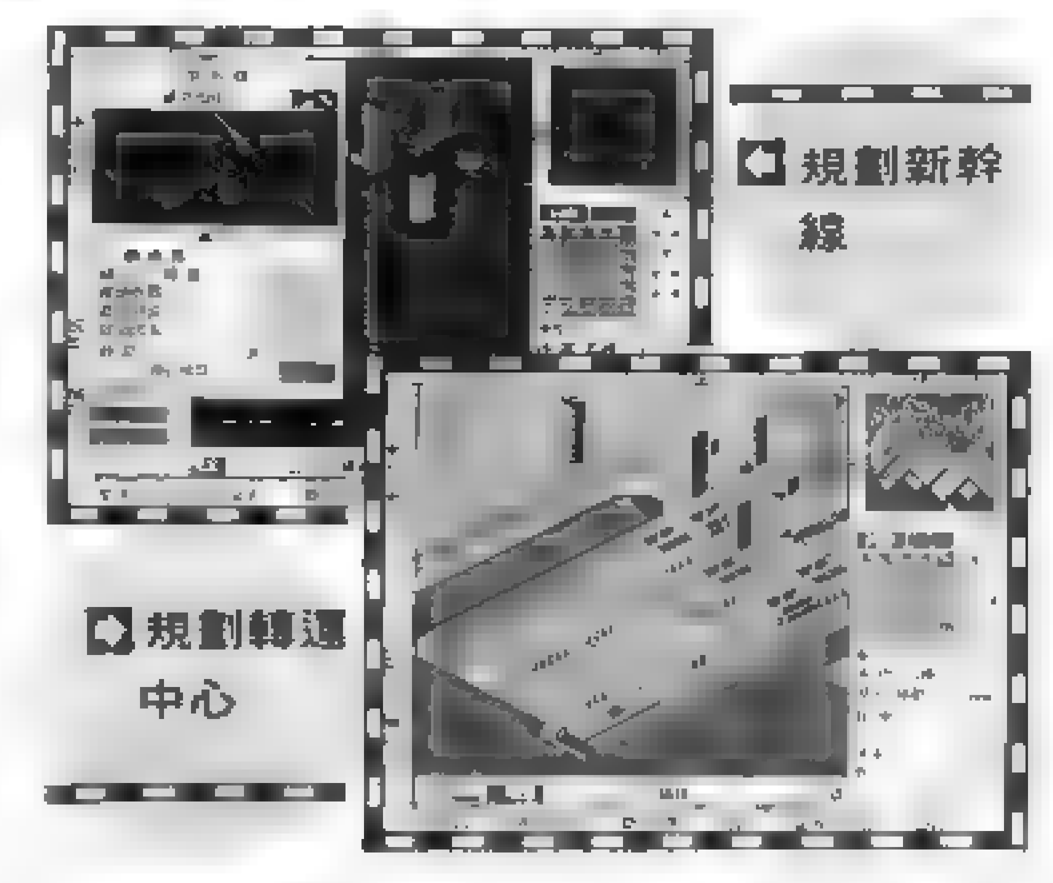
(2)消費型：

本型包含了娛樂設施、住宿設施、購物、飲食、運動、特殊建築物、住宅、出租大樓，主要是供都市居民各種消費、居住或辦公用，經由各種不同的營業方式以獲取利益，同時也是都市特色、三級產業發展及成長的重要因素，其中住宅對於人口的增加有其重要的影響力，因此當住宅有營業盈餘之後，最好是立刻在其附近興建另一棟住宅（這是因爲說明書並沒有說明的很清楚，所以只好採用此種辦法）。這些關係企業應建立在車站一定的範圍之內，同時除了住宅、出



建設旅館提供住宿設施

租大樓之外，其它同類型的關係企業最好是相距一定距離才建立一個。



規劃新幹線

規劃轉運中心

②非營利型：

主要包含公園、造林及寺廟，這些設施都是沒有收入的公共事業，但是因其能改善都市居住的環境，藉此吸引更多的居民，因此還是有設置的必要性。這些設施雖然沒有設置位置的限制，但是最好是建在住宅區的附近，以使居住環境的改良效果立即可見。至於關係企業的相關訊息，各位玩者可以經由打開關係企業選項而得知，其中的本期業績和本期利益指的是從今年（或是去年）四月一日到前一個月月底每個月逐次累加所獲得的營運績效，至於百分比則是以本期效益除以某一數值而得，但是到目前爲止尙未發現該數值是怎麼算出來的。

其它

❶.土地

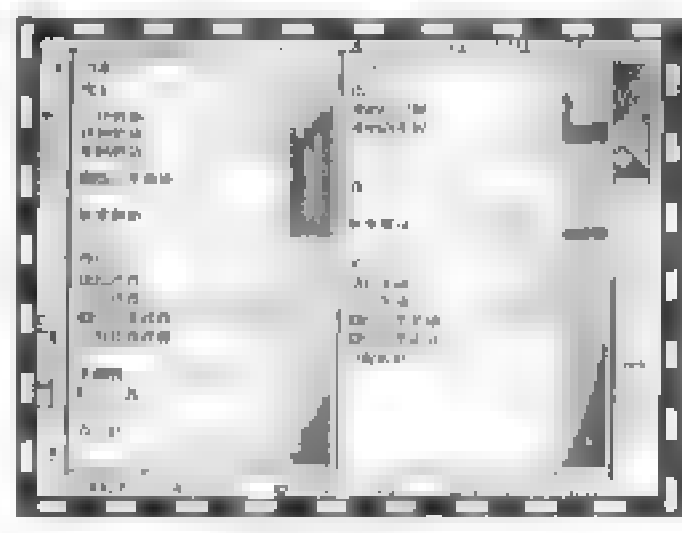
由於土地的價格會隨著都市的發展而逐漸的上漲，因此在遊戲初期，如果有多餘的金錢，那麼不妨拿來購買土地，但是也要量力而爲。土地的購買以車站和建築物附近爲優先，必須注意的是當你買下一塊土地之後，上面非你所擁有的設施會被標示。另外即使你的資金不充裕，無論如何也要在車站附近購買土地，因爲工廠所生產的資材只能夠存放在你自己的土地上面，而這些資材對於城市的建設是必要的；如果你一時之間無法完全消耗掉資材，除了可以將資材運到暫時不會開發的區域之外，你也可以在車站附近設立儲存區，並且在儲存區和預定建設區之間隔離一塊非你所擁有的土地，那麼那些資材便不會堆放到你所規劃的建設區上。

❷.計畫

在計畫中的各個工程項目比起其他的一些工程要花費更多的金錢和時間，例如港口的建設至少要上億元，而新幹線甚至要高達十億元以上，因爲其中的各項都是都市想要高度發展所不可或缺的建設，但是規劃這些建設需要龐大的資金，因此你不必急著發展這些計畫，等到你擁有足夠的資金和營運收入有足夠的盈餘之後，再來實施這些計畫。雖然目前期你受限於資金的因素，可能無法立即建設這些計畫，但是在都市的發展過程中，預先規劃且留下足夠的土地空間以供使用是必須的。若你是將都市定位在工業中心時，資材的運送便顯得更爲重要，除了都市的建設消耗之外，你尙必須將資材運送到其他地區（地圖之外），在此種型態的都市，你便可以較早設立港口以運送資材，除此之外港口還能帶來大批人潮，這些人潮將使你的收入增加，進而促進都市的發展。

❸.營運報表及資產負債表

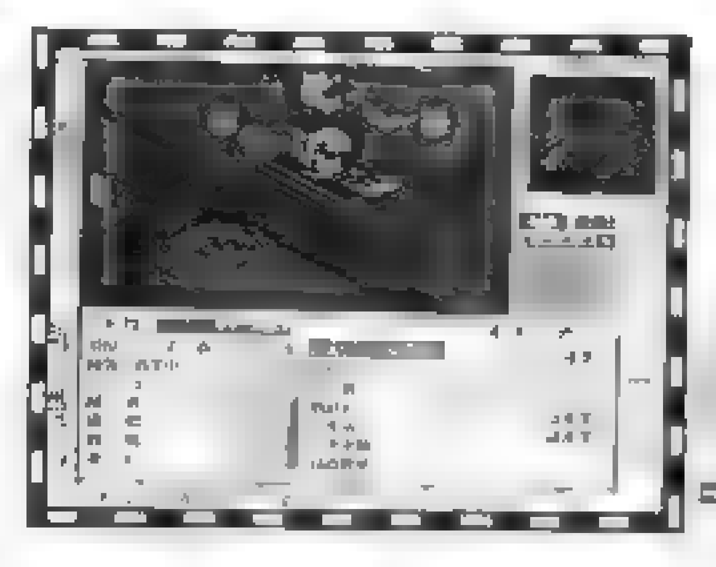
資產的負債表指的就是本年度（4/1至翌年3/31）從一開始到現階段有關公司營運狀況的綜合報導，而營運報表則可視爲資產負債表簡化後的簡易報告。在從事經營的過程中，最好將營運報表打開到第一階段（顯示現金、借貸及欠款），藉由此方式來瞭解經營中資金變化的情形，以決定未來所要採取的行動。至於資產負債表，因其提供的訊息包含了資產合計、費用合計、負債合計、資本合計及盈餘合計等五大項目，資料較爲詳盡，因此建議各位每隔一段時間便查看一次，藉著詳細的資料即可由你在過去所進行的都市建設所造成的營運變化，然後檢討是否有需要改進的地方。



營運狀況

❹.成長

藉由本選單，各位玩者可以明白都市發展過程中的一些基本情報，如規模、種類、人口等資料。經由該情報，確定都市的發展方向及成長能夠滿足你當初所訂定的都市計畫，如果不符合的話，那就必須加以改善。例如當你發覺人口成長過於緩慢，那你就必須加強住宅以及公園（含森林及寺廟）的

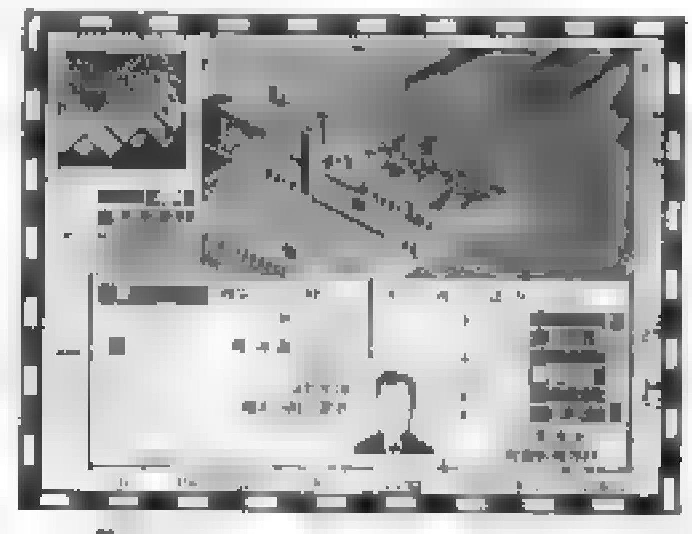


建設，以改善生活環境，吸引更多的人口進來居住。

查看都市成長情形

⑤.證卷交易所

選用本項目是用來進行股票的買賣。在某些遊戲劇情的初期，整個地區的發展可能才剛剛開始而已，因此你的鐵（公）路事業極有可能是處於一種虧本的狀態之下，那麼既使你在其他的相關企業能夠賺到錢，但是你必須瞭解這些相關企業都必須花費大筆的金錢（數百萬到數千萬元）下去才能完成，而且早期的盈餘多僅為每月數千到數萬元之間，要想完全的回本往往需要花費好幾年的時間，如果你無法找到新的財源來彌補這些鐵（公）路營運赤字，那你勢必只有減少相關的投資以降低你營運的支出。都市的發展取決於你投資在相關企業的金額多寡，降低投資勢必減緩都市的發展，如此又會導致你的營運收入只能夠緩慢的成長。因此早期（甚至是晚期也一樣）最快速的賺錢方法便是買賣股票，以賺取其中的價差。

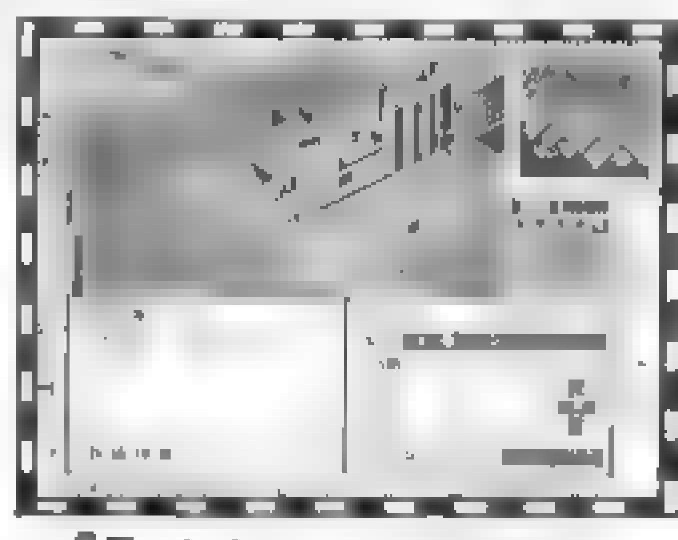


股票大跌，可賠慘了

在本遊戲之中，買賣股票的手續費為1%，與現實的情況相差不大，但是賣出股票的手續費卻高達 35% 實在是太高了，難道是藉此鼓勵大家對於股票多做長期的投資，以避免短期的投資炒作。經由下面的說明，各位玩者大致可以瞭解股價要比當初買入的時候上漲多少以後再賣出才會賺到錢。假設當初買入時的股價為＄x＄，那麼股票至少要漲到＄y＄時賣出才會有獲益。由於買入時還必須支付1%的手續費，所以實際上所付的錢為＄x ＋0.01x =1.01x＄；而在賣出時因為必須支付 35%的手續費，所以實際上所得的錢為＄y -0.35y =0.65y＄。若想要不賠錢，則至少要讓買入股票時所付的錢等於賣出股票時所得到的錢，即 $1.01x =0.65y＄，故＄Y =1.554x＄，也就是說當股票漲幅為你所買入時的價格1.554倍以上時，再將股票賣出即可獲利。假設股票比你買入時的價格上漲1.8倍（事實上最多可以漲到2倍多），而遊戲中每種股票的價值至少都有幾百塊，藉由這樣的股票買入賣出，你在一轉手之間便賺到數十萬到數百萬元。而在遊戲中總共有 30 種股票供你選擇，每次大跌和大漲之間多在1到2個月的時間。經由股票操縱經營籌措資金，大概可以在第一年將股東權益由負一千多萬元改為正兩千多萬元。在這裡要特別提醒各位，雖然每種股票最多都可以擁有 99,999 股，但是一般而言，如果你擁有單一種股票太多的話，那麼該種股票的漲幅會隨著你所擁有股數的增多而降低，因此建議你每種股票大約擁有 10,000 股就好，可別為了怕麻煩而讓股票上漲停滯。

⑥.銀行

本選單可以向銀行借貸以彌補資金的不足，但是因借款利息至少都會達到 9-10% ，除非你非常有把握公司的營運利潤能夠支付這些利息，否則盡量避免向銀行借錢，以避免陷入以債養債的循環之中，最後因支付不起利息而使遊戲結束。另外銀行會在每個月的 24 號依據你當月資金的最低額支付 0.1% 的利息給你。依此換算，實際上的年利率只有 1.2% ，與真實社會比較未免太低了吧。



資金不足，只好借貸

⑦.衛星

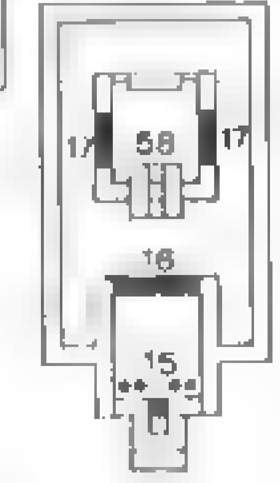
將衛星選單打開到最大，藉此掌握軌道、道路、車站以及概略的地形狀況，以瞭解都市的發展情況，決定未來都市建設的重點為哪一區。同時若想更換主畫面區域時，則直接在衛星畫面上選擇區域便可。衛星畫面下的月曆則可以顯示列車及公車的情報，經由選擇月曆上的號碼，便會顯示出該編號的列車（公車）的車型、速度、乘客人數（貨物）、成本以及收入，藉著本模式的幫助，你便可以瞭解該路線的營運狀況，然後決定是否需要做一番調整。

以上是一些經營上的原則，希望能夠給各位A列車4未來的接掌者一些幫助，使你的事業進行的更順利。

龍霸三合會(中) 完全攻略

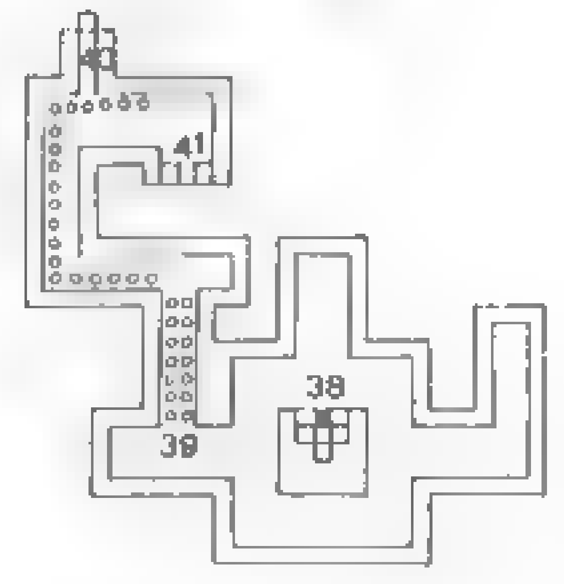
ALEX

AREA'S ELEVATOR TROUBLE



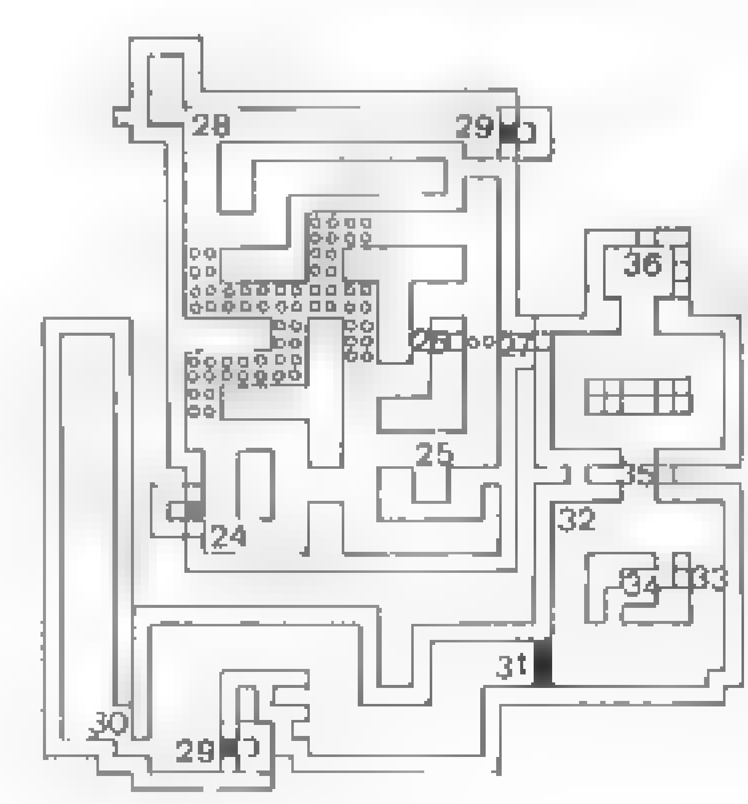
△這個區域是由多個獨立的地點所組成，也相當複雜的，首先，開火後密室1裡有 HEALING BASIN 可補充體力，進入2後先往左再進入 18 ，由 19 沿著階梯可爬上 20 ，另一邊的 21 有把 BAZOOKA ， 22 裡的 23 也有 HEALING BASIN ，喝上一口後搭乘電梯 24 前往左下方的區域。

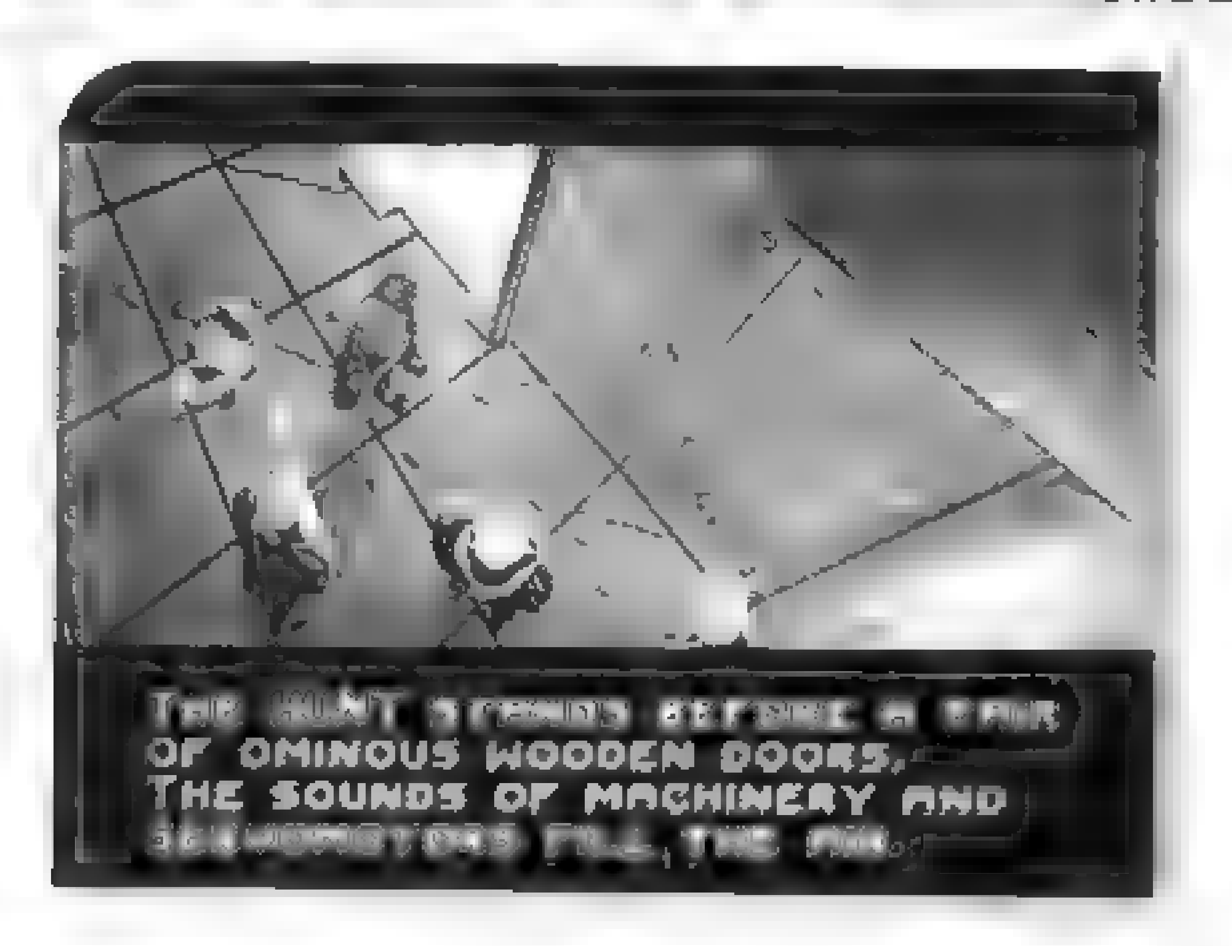
△步出電梯先到 25 拿到 BAZOOKA ，由 26 的輸帶可跳上 27 拿到石棉盔甲，之後爬上階梯前往電梯 29 ， 29 的電梯門旁地上有機關可移開 28的暗牆。走出電梯推開正對面的 30 ，裡頭有不少點圈可搜集，踏進 31 在角落 32 有 HEALING BASIN ，啟動 33 的開關可移開 34 ，穿過 35 移動的柱子到 36 ，啟動開關後可以移動北方電梯 46門前的柱子。

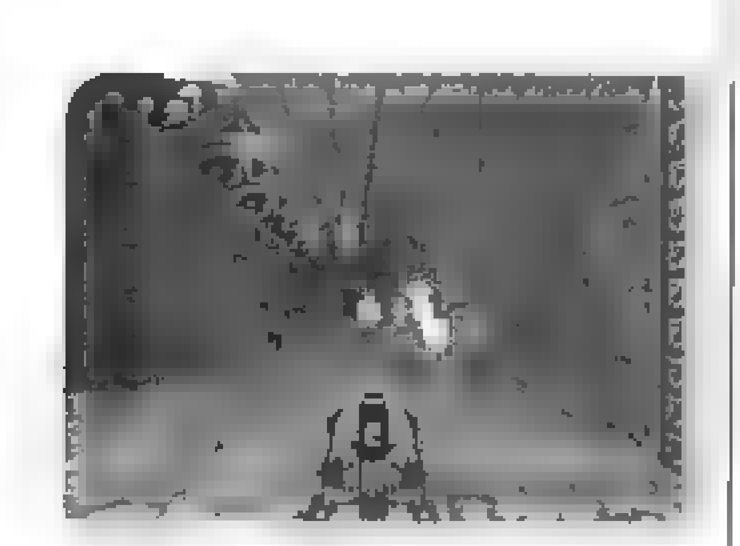


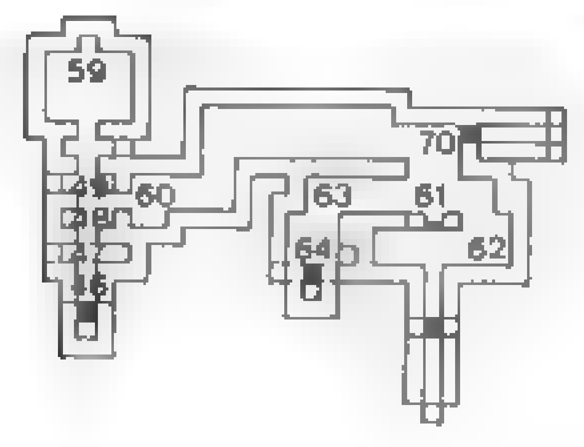
△一路回到 24 再掉頭進入 37 乘 38 的電梯到另一個區域，由 39 沿著階梯爬上 40 可拿到把 BAZOOKA ，跳下後啟動 41 的開關再移開北方46電梯門前的第二根柱子 47 。

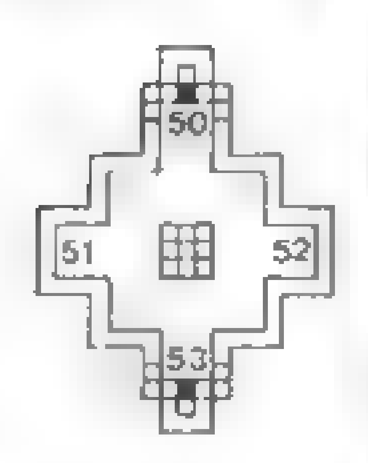
△走回 18 後進入 42 ，打開 43 登上階梯後先往右轉一圈到 44 可得到FALMEWALL和石棉盔甲，接著搭乘最裡頭的電梯 50 離開。抵達後右邊的 52 有把 BAZOOKA ，而左邊的 51 則是 IRON KEY，再進入 53 的電梯， 54 的開關可移開 55 ，裡頭有FIREBOMB和石棉盔甲，往前進入 56 啟動 57 的開關，這可再度移開北方 46 電梯門前的第二根柱子 48 ，接著循原路走出 42 。

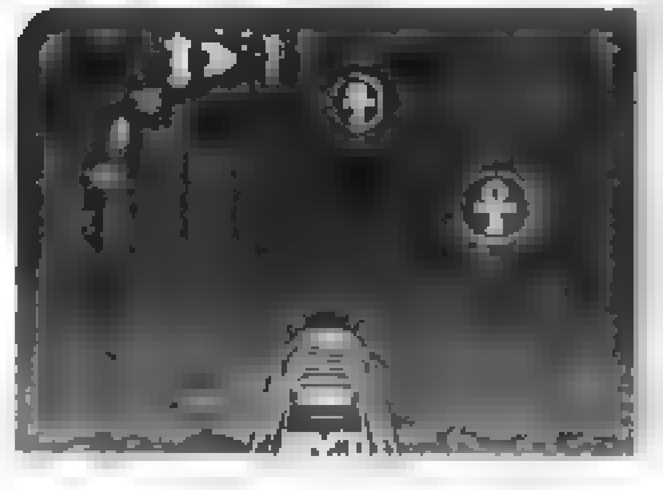


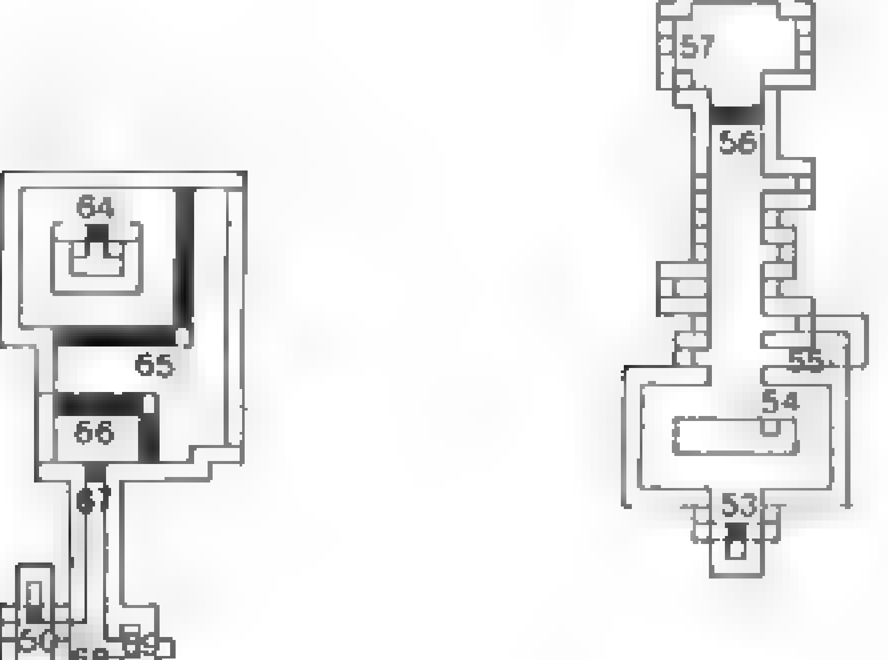


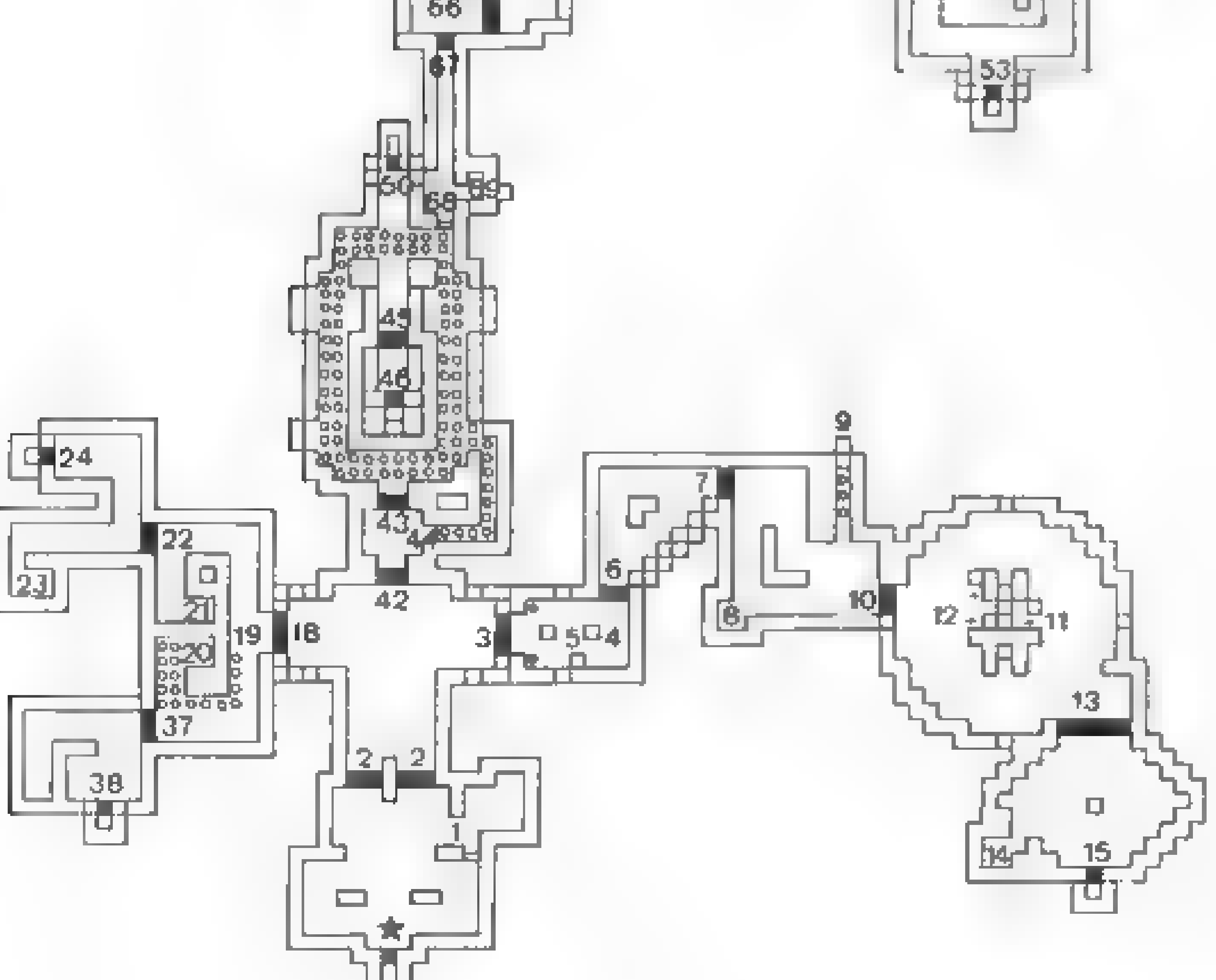












△進入3踩上4的機關會移動5，進入6後緊貼著牆壁走進7，8有一把 HEAT-SEEKER，爬上9有石棉盔甲，再進入10，推開11可得到 EX-TRA LIFE，而推開兩面12的暗牆可能喝到 HE-ALING BASIN。13門裡還有儲藏室14，搭乘15的電梯…進入16，使用 IRON KEY打開17並啟動裡面的開關58，將北方46電梯門前的最後一根柱子49移開。

△回到3後直趨42由45門內的電梯46直達北方，門開後前方可不是一條通路？到59拿取SPLIT MISSILE的同時，地上的機關也移開了60，前方的70正是出口，但踩上61的機關還能移開62和63，搭乘64的電梯後還另有文章呢。

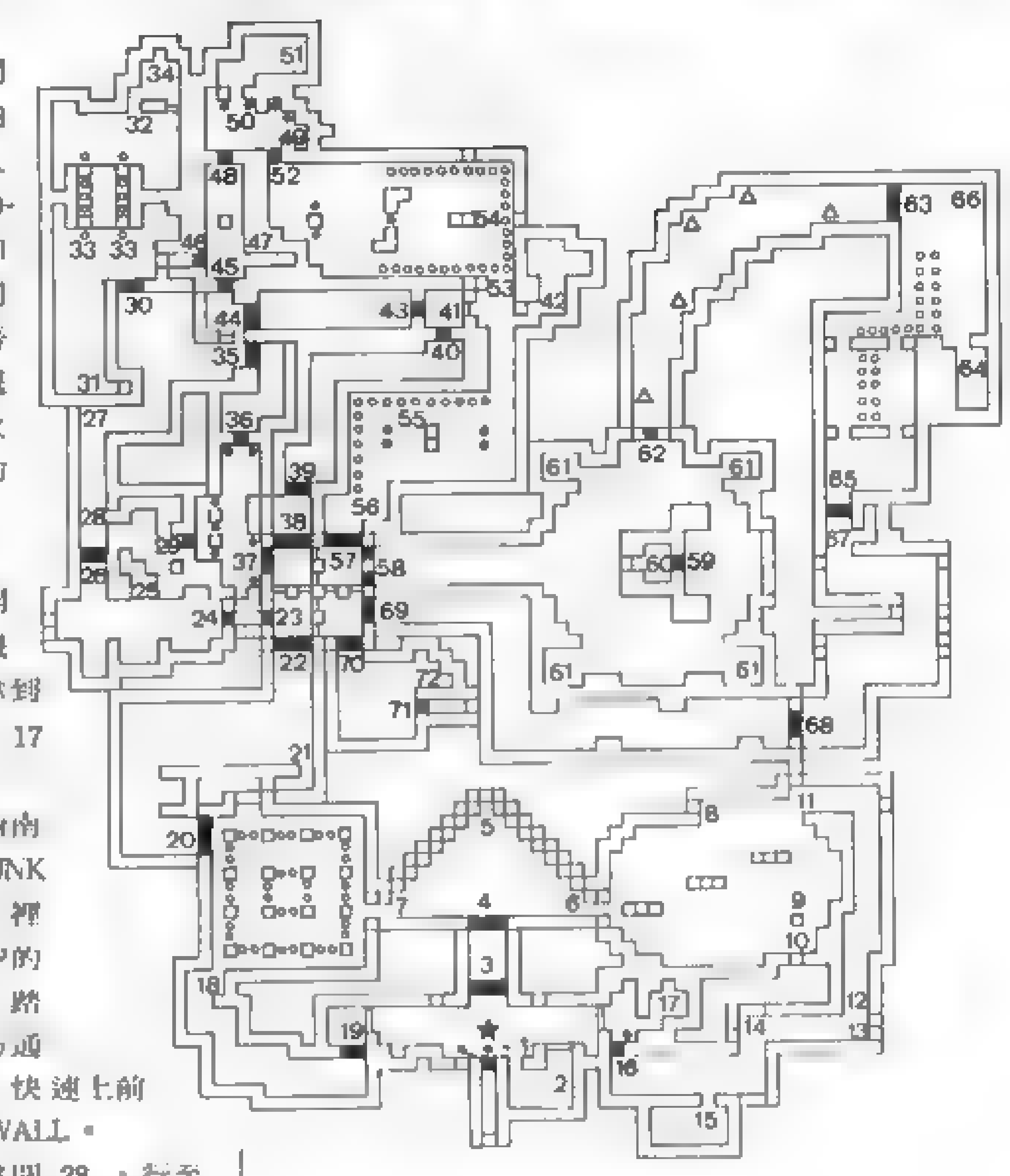
△打開65兩扇特大號的門再進入66，由67到68路程雖短卻佈滿陷阱，68有把 HEAT-SEEKER和 HEAL-ING BASIN，而密室69裡則有EXTRA LIFE。

AREA'6 THE FOUR-WAY CHAMBER

△真是名副其實，別瞧這一間間豆腐乾似的房間不起眼，還真的是四通八達呢。轉個身將1的圓柱移到入口處即可進入2，裡面有把 BAZOOKA 和 HEALING BASIN 。經過3和4到5拿取FIREBOMB並踩動機關可同時移開6和7，先往右進入6，忍著痛快步上前踩動8的機關再迅速後退，這可以移動柱子9去擋住10的火球，也才能安心地上前去推開11的暗牆。

△往前踏上12的機關關閉13的火球，踩上角落14的機關可移開16門內的圓柱，而16門外地上的機關則可以移開密室15。進入16拿到THREE EXTRA LIVES後推開17，17的牆角有一把OSCURO KEY。

△回到6再往左進入7，推開內角落的18到19可拿到一把 DRUNK MISSILE。往前進入20，拐角21裡，先喝掉HEALING BASIN後轟掉空的BASIN即可拿到裡面的BAZOOKA。踏進22只能往左經23到24，前方通道左右都有火球，只能循中道而行，快速上前推開25可拿到石棉盔甲和FLAMEWALL。

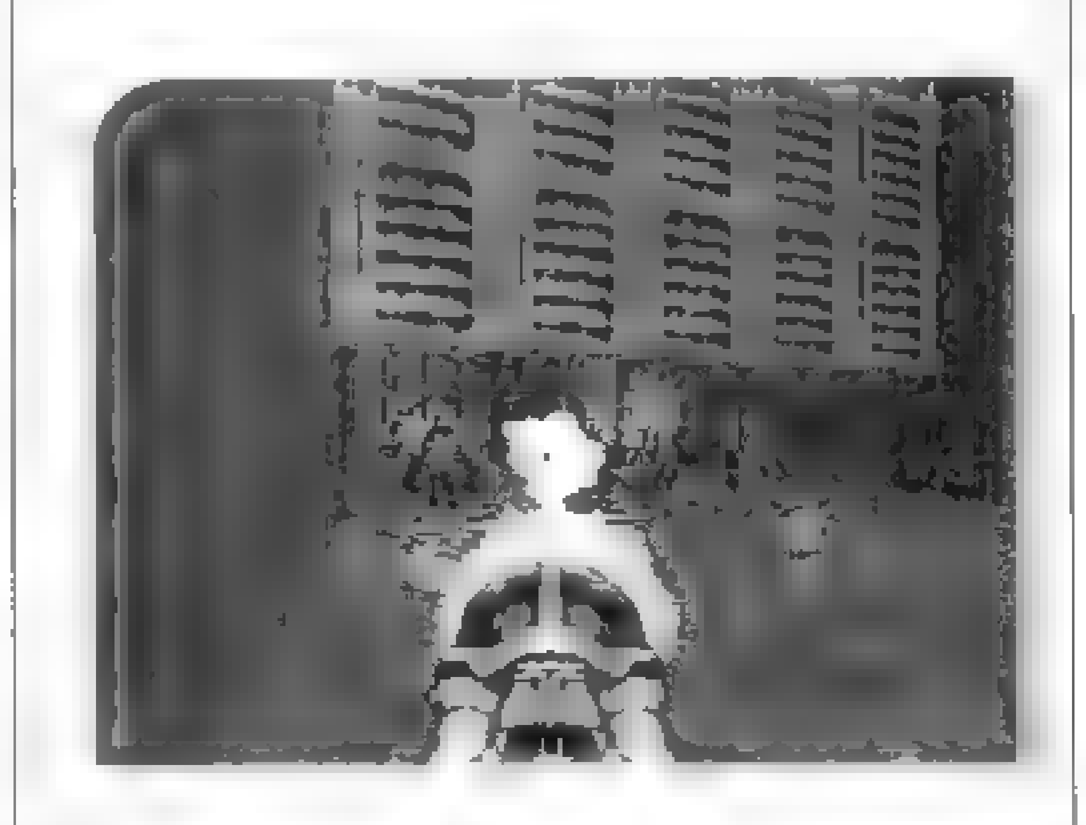


△踏進26到27踩動機關可移開28，行至密道盡頭的29外頭只能撿幾個點圈，這三根圓柱像釘牢似的沒法推動。再往前到30，繞到31啟動角落的開關移開32後跳過33的圓梯到34拿取GOLD KEY。

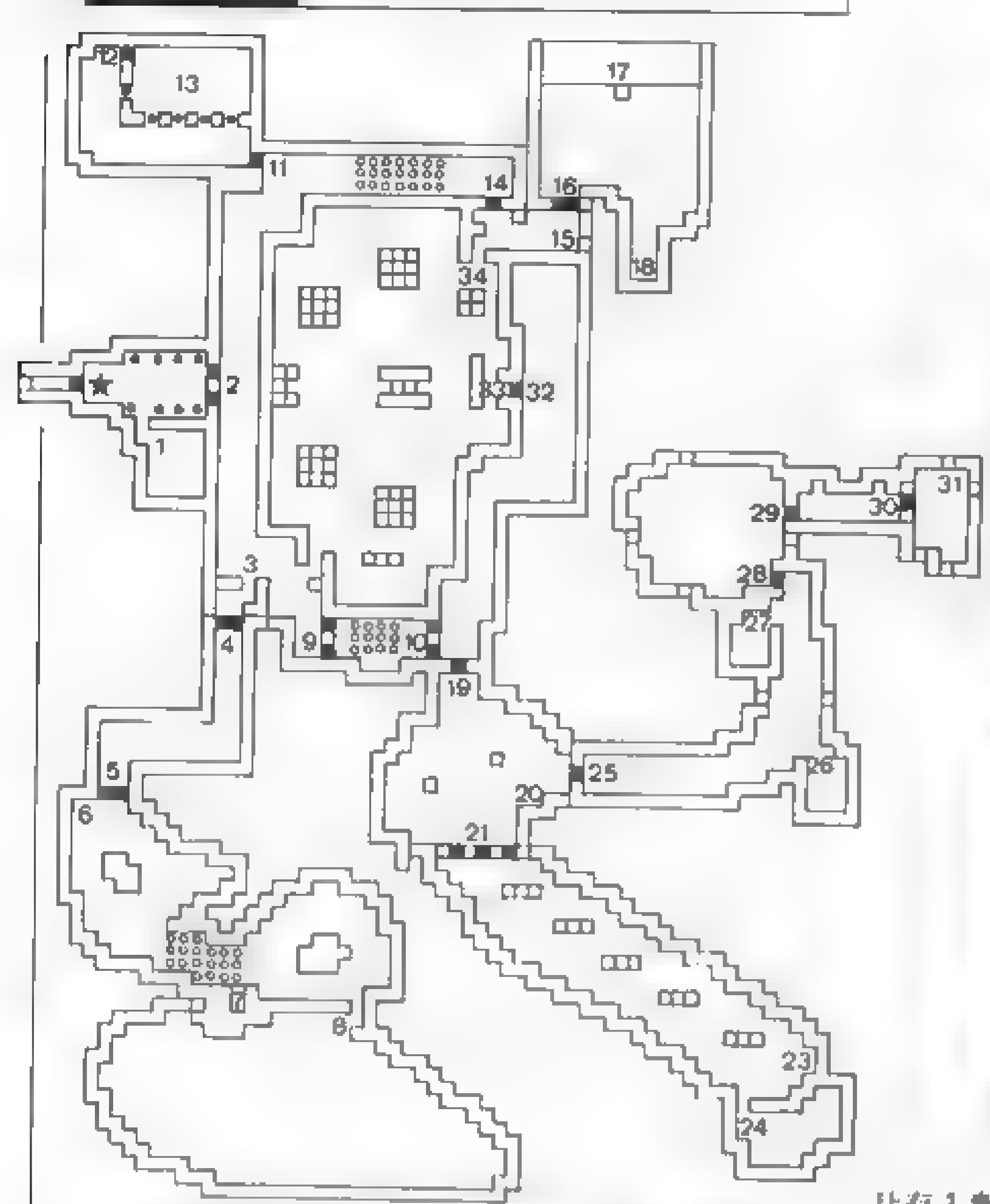
△走出30折進35，一路經過36、37、38和39到40，跨進40之前得留意了，裡頭41地上的機關會促使外頭42的入口遭封閉，一旦進不了42自然會少了許多點圈。避開41的機關經43、44到45，進入左邊46拿取 SILVER KEY時也會移開對面47的密道。再進入48，先往右推開49的暗牆再跨進49踩動機關移開50，51有把FIREBOMB。

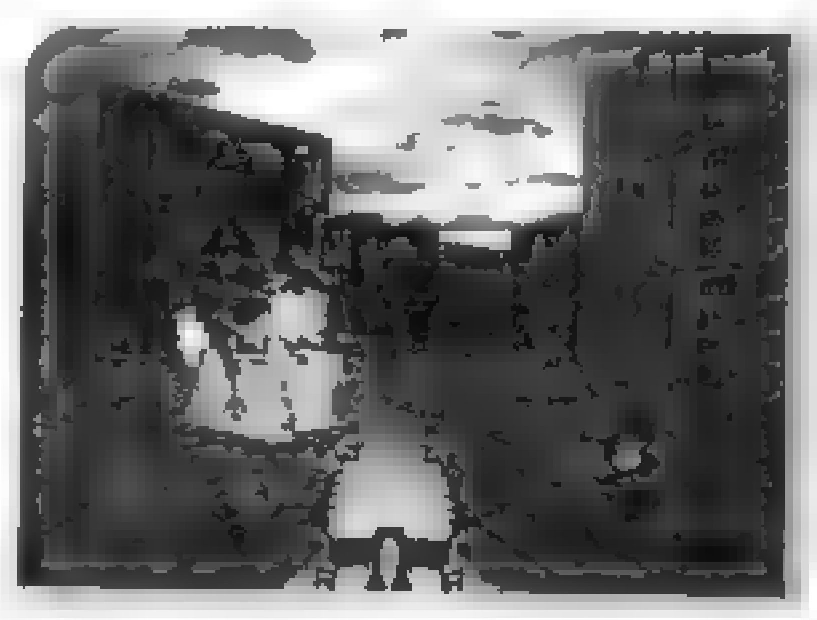
△52門內就寬敞多了，沿著圓梯爬到正中的54可拿到懸空的防彈盔甲，繞進53後若未將42給封了則可以拿取裡頭的點圈，55有把 HEAT-SEEKER，56的半空中則是FIREBOMB。經由57再折進58，前方的59須有OSCURO KEY才能打開，裡頭的60有顆又圓又大的 DEVELOPER BALL，您可以留意有何妙用…啟動60的機關後外頭四個角落的61都會移開。

△62門內的走道上有五處△的機關，全數踩動後能將63門裡的密室64完全移開，角落66有HEALING BASIN。跨進65時先折進67啟動機關，如此可將前往68途中的所有火球關閉。由68一路到69，跨進70就是終點了，到71的出口前先放慢腳步，因為出口前的地板機關可以移開旁邊的72，裡頭還有把 DRUNK MISSILE。



AREA 7 SEBASTIAN KRIST





△這個區域是第一個決戰地點，所以，提高警覺喔！從圓柱當中推開密室 1，裡面有 BAZOOKA 和 HEALING BASIN，走出 2 後往左到 11，轉角的 12 是一道定時門，當它開啓之後可以好好利用裡頭 13 的三把 FIREBOMB，必須提醒您，當時間到時，它會再關上的，拿不到裡頭的武器事小，萬一您正在門內而適巧又關上的話，那就…不是不好玩，而是不能玩…

△走進 14 拿取角落 15 的石棉盔甲後進入 16，17 有不少點圈，而 18 有把 SILVER KEY。往回走先別進入 9，推開 3 的暗牆後還別有洞天，經過 4 進入 5，角落 6 有付石棉盔甲，往前爬過階梯後回頭鑽進 7 可拿到一把 FIREBOMB，再推開 8 後您大概可以看出待會兒會發生什麼事了…這兒總計有 1 劑 GOD MODE，5 付石棉盔甲和 6 個 HEALING BASIN，至於其它的小東西就別提了。

△經由 9 進入 10 再進入 19，20 有石棉盔甲，從 21 一路到 23 可得到 SPLIT MISSILE，推開 24 還有一密室。掉頭跨進 25，推開 26 還有把 FIREBOMB，前方的 27 也有暗牆，經由 28、29到 30 可拿到 31 的 GOLD KEY。

△ 32 就是終極之門了，門內的地板機關 33 可移開 34 的小缺口，這有利於逃命…另一個太平門…嗯…是安全門…往南推開 35 就是了。

△瞧見坐著輪椅的 KRIST 吧？別一臉狐疑的模樣，當您被特製輪椅所發射的飛彈給擊中或淪為輪下冤魂時，您將痛恨自己的輕蔑與無知…想想哪兒還有拿剩的補給就利用 34 和 35 的出口往哪兒逃[illegible]…

EPISODE

AREA 1 ROBOTRICKS

△北面的房間 1 裡有 ELASTO MODE 和 BAZOOKA，柵欄 3 裡頭有自動武器，利用 1 門前或 2 的昇降圓梯可跳進 3，拿取四散的點圈時亦須提防這一根根的硫酸柱，經由西北角落的圓梯 4 可再跳出。

△站上 2 的昇降圓梯待對面的移動圓梯移到眼前時，可運用移動圓梯接駁到對岸，落地後先往南到 5，進入 6 轉向推開 7 可拿到 FIREBOMB，進入

開柱子，經過 25 和 26 到 27 時，大可以推開 27 的暗牆再往左直奔 55 ，但是往南推開的暗牆 27將會堵住 28 。

△走進 29 到 30 門前的地板機關時，走道中段的密室 31 將會移開，裡頭有把 SPLIT MISSILE 。踏進 30時，前方 35 的火球是關閉的，但如果踩動 36 的機關則會啟開它，進入 32 移開 33 和 34 的圓柱可得到防彈盔甲和石棉盔甲。進入 37 爬上 38 有把 HEAT-SEEKER ，經 39 到 40 拿到 EXTRA LIFE 後推開 41 ，進入走道另一頭再推開 42 ，收拾乾淨 43 的點圈後推開 44 的圓柱可免奔波之苦。

8 後快跑上前踩動 10 門口的機關關掉 11 的火球，之後推開 9 可拿到 BAZOOKA 。經由南邊的 12 前往 13 取得 GOLD KEY 。

△走出 5 再進入 14 直到 15 ，跳上 16 繞到 17拿到 BAZOOKA 後往前跳到圓柱上，續至 18 再轉向爬上圓梯到 19 ，利用移動的圓梯可拿到 20 成排的點圈，落地後 21 還有把 BAZOOKA 。接著建議您先往 29 前進，如果先進入 22 的話，走道中有移動的柱子，可以利用 23 和 24 的轉折地避

△連續穿過幾處火球，拿了 45 的 BAZOOKA 後進入 46 ，跨進 47 時，因 77 須有 IRON KEY 才開得了，所以只好走進 48 ， 49 和 50 也是避開移動柱子的好所在， 51 門內的角落 52 有把 BAZOOKA ，而 53 則有 GOD MODE ，只是地板上有陷阱就是。打開 54 會有一條細長的走道，途中只有 28 有 BAZOOKA 。

△走道盡頭 55 後方的 56 須有GOLD KEY 才進得了，往前到 57 前口踩動機關移開 58 ，趁機鑽進 59 ，這兒有 EXTRA LIFE 、 HEALING BASIN 和一把 EXCALIBAT ，之後推開 60 可安全又

快速的到達 57 。76 須用OSCURO KEY，而 62 則須SILVER KEY，所以只能進入左方的 61，拿到 61 裡的SILVER KEY再進入 62，63 有把IRON KEY，而且地板上的機關可移開入口附近的64，跑一趟吧？回到走道推開 27 會近一點。

△經由 65 進入 66，由圓梯底下到 67，站上昇降的圓梯上去後再跳往對面，68 還有一把BAZOOKA，一路經 69、70 到 71，推開 72 的圓柱也有一把 BAZOOKA，進入 73 爬上圓梯可跳進 74，73 門內的二排圓梯高低差是反向的，由圓梯下方走進 75 可取得OSCURO KEY，動快一點再跑一趟 76 可以得到EXTRA LIFE和 FIRE-BOMB。

△最後，用IRON KEY進入 77，78、79 和 80 也是用來躲開移動的柱子，踏進 81 時得小心那參差不齊的柱子，利用 82 才能安全的進入83，門旁的 86 有把 DRUNK MISSILE，想由 85 出關還有番折騰，推開 84 則有 HEALING BASIN。

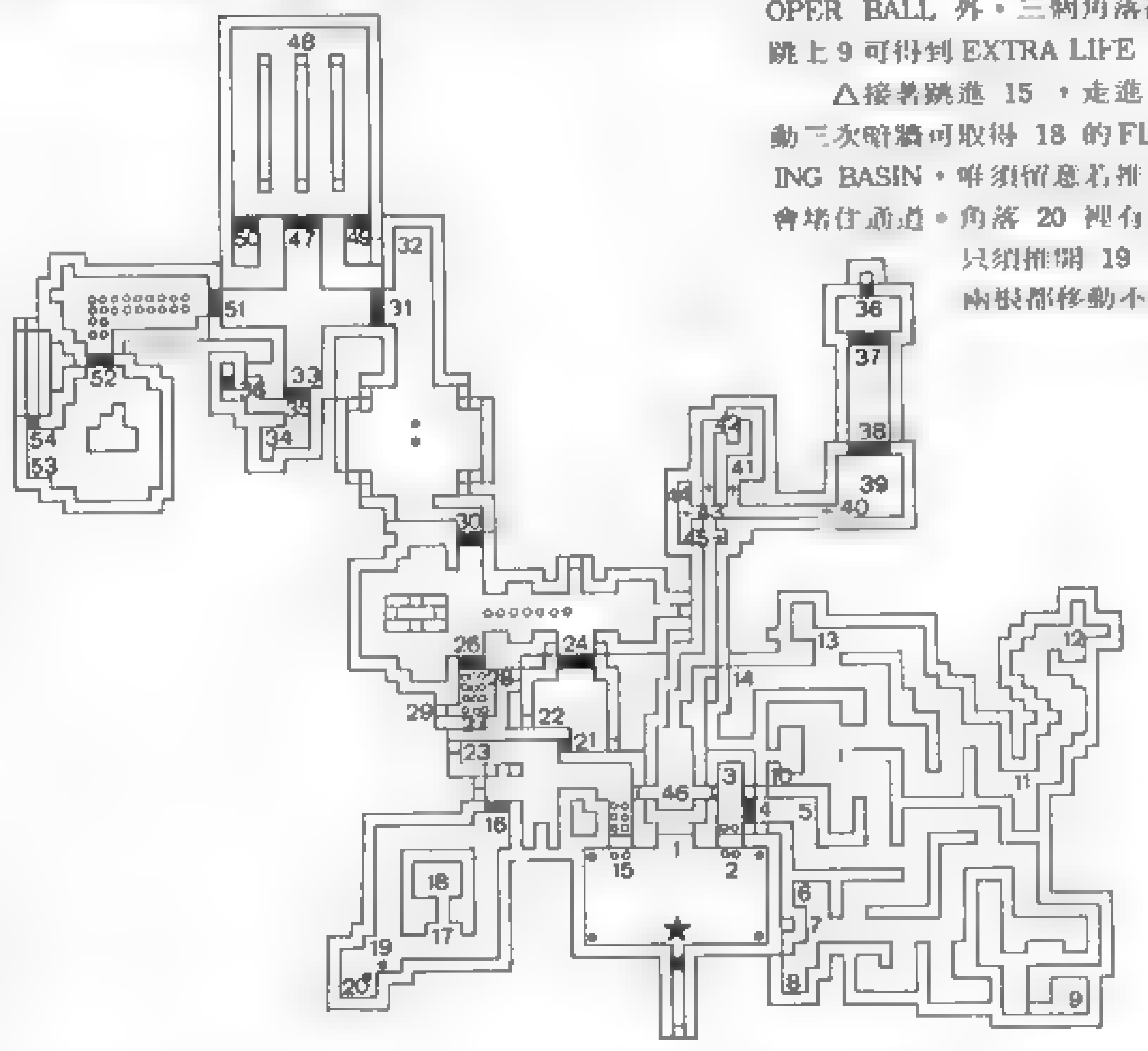
AREA 2 DOWN & OVER

△1和4有 BAZOOKA ，3有 HEAT-SEEKER ，2的雕像有把刀子，進入5後，門內的地板機關會移動6的圓柱將5堵住，只能勇往直前了。轟掉玻璃經由7、8到9有剛GOD MODE， 10 裡有 HEALING BASIN ，再推開 11 有防彈盔甲和 BAZOOKA 。

△進入 12 後先繞進 13 再推開 14 的暗牆，正中 15 有把GOLD KEY ，接著搭乘 16 的電梯到位於下方的區域，走出 17 後先進入 18 ，因爲31的門須有 IRON KEY 。由 19 到 20 有石棉盔甲，經 21 到 22 有 SHROOMS MODE 和 EXCALIBAT。走道中的 23 有 HEALING BASIN ，途中盡量利用彈簧前進可免遭陷阱所傷，進入 24 在 25 有 ELASTO MODE 和FLAMEWALL，由 26 爬上階梯到 27 可取得石棉盔甲。進入 28 拿取 30 的 IRON KEY ，兩根 29 的柱子可以移動，之後回頭直奔 31 搭 32 的電梯到 33 拿取SILVER KEY，34須用 SILVER KEY 啓開，而門前的地板機關還能移開位於下方的密道兩頭的暗牆 35 和 36 。

△回到 31 後由 35 進入密道較省事，走出36進拐角裡的 39 ， 38 和 39 之間的地板機關可移開 40 ， 41 裡頭有石棉盔甲， 42 和 43 之間的地板機關可移開 44 。經過 45 、 46 到 47 ，角落的 48 有 HEALING BASIN ， 49 則有防彈盔甲。

AREA 10 DEAD IN FIVE SECONDS



△聽見沒有？這標題不是嚇唬人的…避開眼前移動的的硫酸牆到1拿取 BAZOOKA ，先由2的圓梯越過3，角落有 HEALING BASIN ，打開4以後得有心理準備，這迷宮裡有強悍的自動武器。在地點5、6和 14 各有 BAZOOKA ，推開暗牆7可拿到8的DOG MODE，當變身爲狗狗時，因爲高度的關係可避開自動武器的砲擊。推開 13 則有石棉盔甲，推開 11 的密道後可就難了，如果能平安的到達盡頭 12 ，除了有 HEALING BASIN 和 DEVELOPER BALL 外，三個角落裡都有自動武器…往南跳上9可得到 EXTRA LIFE 。

△接著跳進 15 ，走進 16 後由底端的 17 推動三次暗牆可取得 18 的FLAMEWALL和 HEALING BASIN，唯須留意若推移的方向出了差池反而會堵住通道。角落 20 裡有GOLD KEY ，要進入時只須推開 19 的任一根圓柱即可，若兩根都移動不就堵死了嗎？

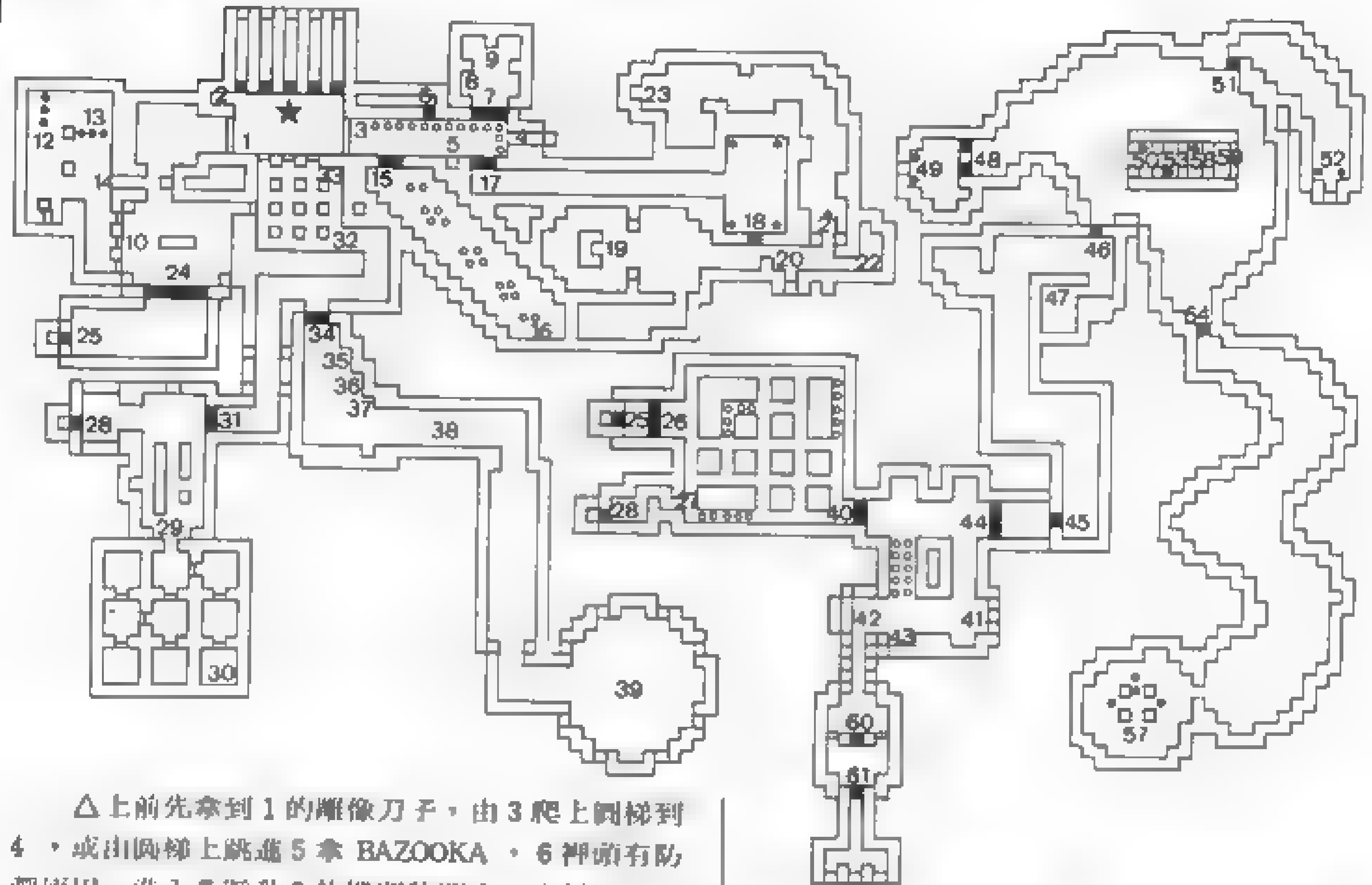
△避開 23 的火球快速推進 21，轉角 22 的開關可關閉 23 的火球，這是否有點兒馬後炮？踏進 24 往右搜索一圈後再跑進 26 ，這兒有自動武器哦，由 27 的暗階梯登上 28 拿到石棉盔甲後由 29 的缺口跳下。

△由 30 到 31時最好先貼著 31 的門休息一下，因爲門前的地板機關會移開 32 整面牆且來回移動。踏進 33 拿到 34 的 ELASTO MODE 後推開 35 ，內中有部電梯可通往一處密道。走出電梯經 37 到 38 ， 39 有剛 ELASTO MODE 最好先別拿，因爲推開 40 之後，往前的走道全是硫酸牆，撞來撞去的可不好玩…由 40 往左推到推不動時再轉向推開 41 ， 42 有 HEALING BASIN ，不無小補嘛，推開 43 拿到44的 EXTRA LIFE 後再推開 45 ，之後一路由這

46，裡頭的物品足可教人眼花瞭亂的。

△回到 33 再踏入對面 47 ，盡頭 48 有地板機關可同時打開 49 和 50 。經過 51 和 52 ，拿了 53 的 HEAT-SEEKER 後就一頭栽進 54 吧。

AREA 4 CLEAR & PRESENT DANGERS



△上前先拿到 1 的雕像刀子，由 3 爬上階梯到 4 ，或由階梯上跳進 5 拿 BAZOOKA 。 6 裡頭有防彈盔甲，進入 7 踩動 8 的機關移開 9 ，取得 DOG MODE 後往左快鑽進 10 的矮牆，柱子 11 後方的地板機關可移開 12 的圓柱，拿了 13 的點圈喝了 HEALING BASIN 後推開 14 的暗牆走出。

△利用 15 門內的階梯一路跳到 16 ，這兒有把 HEAT-SEEKER ，之後由 17 再往裡到 18 ，先折往 19 踩動機關移開 20 和 21 入口處的圓柱，踩動 20 的機關移開 22 ，裡頭有 DRUNK MISSILE ，穿進 21 到 23 拿取 GOLD KEY 。

△往回直奔 24 ，搭乘電梯 25 ，走出電梯後再移開 27 ，電梯 28 可抵達另一端的秘道，小心躲過移動的柱子穿過 29 ，這一間間的小屋內有點圈可拿， 30 還有 HEALING BASIN 。經過 3 到 32，這兒的點圈可更多了，拿了 33 的 HEAT-SEEKER 後再進入 34 ，一路踩動 35 、 36 和 37的機關即可移開 38 的康莊大道，殺進 39 可樂壞了，有散落一地的 MODE 呢。

△回到 27 再跨入對面的 40 ，先到 41 啓動開關移開 42 ， 43 有把 BAZOOKA 。 42 到 60 的走道裡有尖刺，由於尚未取得 SILVER KEY ，所以暫且不要進去受刑，先經過 44 和 45 到 46 。46門口的地板機關會移開 47 ，內中尚有 BAZOOKA。

△瞧見 59 的 SILVER KEY 嗎？但走道裡有三根圓柱擋路可怎麼辦是好？先進入 48 啓動開關 49移開第一根圓柱 50 ，再進入 51 啓動盡頭 52 的開關移開 53 的第二根圓柱，接著由 54 一路挺進 57 ，推開南面的圓柱，圓柱在移動時會壓過四根圓柱正中的地板開關，這能移開第三根圓柱 58 。順利拿到 59 的 SILVER KEY 後即可直奔 60 由 61出關。

AREA 5 THE ANGRY QUILT

△繞一圈走出1，推開2進入3，但此路不通，再繞一圈進入4，這兒清一色是硫酸牆，冒險進入5拿到 IRON KEY 後推開6，除了點圈之外，7有 HEALING BASIN，8則有防彈盔甲。

△穿過9直到10，由11門內的彈簧跳上12可得到 MODE，跨進13後先進入14，推開15的暗牆繞到16，16的地板機關會移開17的暗牆，17有把 FLAMEWALL。進入18可以推開兩旁的秘道19和20，裡頭居然還躲著人？不知如何呼吸的？推開21可以拿到 SILVER KEY。

△由22到24途中可跳上23先拿到 FIREBOMB，用 SILVER KEY 進入26可拿到不少點圈，還有 EXTRA LIFE，由25爬上階梯在26的屋子外緣繞一圈也可拿到點圈。經由27一路到28，29的小屋只有一道門，裡頭有把 DRUNK MISSILE，由30登上階梯輾轉跳進31，31的地板機關可移開32，32裡有把 HEAT-SEEKER 和 HEALING BASIN。

△取得34的 EXCALIBAT 後經由35到36或37，或直接由33進入，啟動38的開關移開39，搭乘53的電梯至右下方，繞到54踩動機關移開55，利用彈簧即可跳過55的圓柱，到角落56可拿到 GOLD KEY，不過，是得付點代價的。

△打開48後左右兩邊都有門，49裡頭有 SHROOMS MODE，50的正中51有把 SPLIT MISSILE，52的入口前有 ELASTO MODE。穿過39之前先拿40的 FLAMEWALL，穿進41踩動63的機關可移開64，64裡的雕像上有刀子。進入42外踩動43的機關移開44，踩動44的地板機關再同時移開45、46和47的圓柱，47有把 FIREBOMB，而46則有 GOD MODE。

△有了 GOLD KEY 可以直接進入57，推開58還可以收集不少東西。跨進60後不必冒險穿過地上的尖刺到出口65，只要推開旁邊的暗牆61再推開另一頭的暗牆62豈不更為便利？

AREA 6 MOVIN' WALLS

△別擔心頭上的圓梯，待會兒才上得去，眼前有一堆四下竄動的硫酸柱，角落 1 有 HEALING BASIN ，往前只能利用 2 的圓梯才到得了 3 ，途中還有把 BAZOOKA 。

△再上前進入 6 ，踩動走道裡 7 的地板機關會同時移開 8 、 9 和 10 ，由 4 爬上圓梯到 5 可拿到一把 HEAT-SEEKER ，經過 9 進入 20 ，室內全是不規則昇降的圓梯，到 21 啓動開關會移動 20 將入口堵住，而 23 和 22 卻可同時移開，到 24 踩動機關移開 25 可拿到裡頭的 SILVER KEY ，回頭跑一趟 22 可拿到點圈。

△經過 8 到 11 ，由 12 爬上 13 有把 BAZOOKA ，推開左邊的暗牆 14 啓動裡面的開關 15 可移開右邊的 16 ， 16 裡面有 GOLD KEY 。由 14 裡再推開 17 一路到 18 ，利用圓梯移步到 19 可得到 EXTRA LIFE 和一把 FLAMEWALL 。

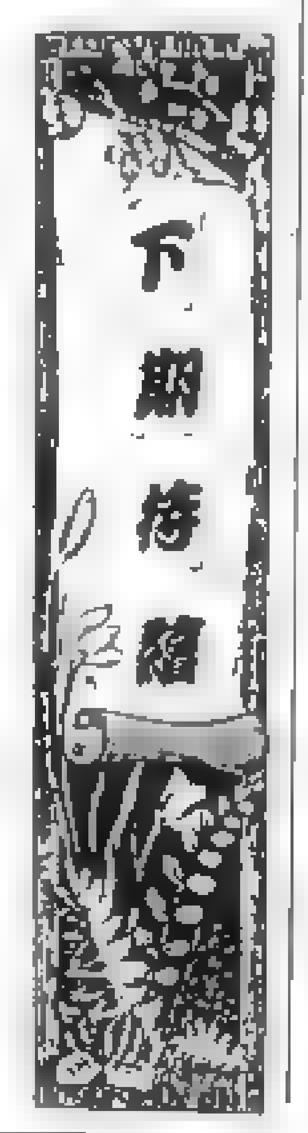
△用 GOLD KEY 進入 26 ， 27 有 HEAT-SEEKER 和石棉盔甲，使用 SILVER KEY 進入 28 ，爬過 29 的圓梯再由前方的 30 爬上 31 ，這兒有防彈盔甲。由 32 的圓梯可爬上 33 ，另一頭的 34 有 BAZOOKA ，而 35 的地板機關則能使 36 的牆壁如天女散花般地移動開來，移開後 37 有把 DRUNK MISSILE 。由 38 穿過三道玻璃門後利用彈墊跳進 39 還有點圈。

△ 40 門邊的 41 有把 HEAT-SEEKER ，進入 42 後踩動牆角 43 的機關移開 44 ，利用 44 的彈墊跳上斜對面的 45 試試，雖然上頭只是把 MP40 而且也有點難度…

△進入 46 到 47 啓動開關可移開 48 的去路，但同時 46 門口的三根圓柱也會湊在一起堵住來時路。經過 51 上前啓動 49 的開關可移開 50 的通道，而 51 兩邊角落裡的圓柱也會移到走道上；經過 50 繞到 52 啓動開關可移開 53 的圓柱，同樣的， 54 的圓柱也會移成一列阻絕後路。

△進入 55 先拿取角落 56 的 FLAMEWALL ，從 57 爬上圓梯後往前到 56 的上方時再轉向跳過另一排圓梯，如此到 58 時由圓梯上推開密室，跳下去拿完點圈後再利用彈墊跳出來。踏進 59 後先往左踩動 60 的機關移開 61 前方整排的圓柱，拿了 61 的 IRON KEY 後回頭進入 62 ，裡頭的出口 63 是前往 AREA 7 之處，但是 63 出口前的地皮機關會移開外面的 64 ，而 64 的地板機關還能同時移開 65 的秘道和 66 的密室。

△如果再進入 59 ，往右踩動 69 的機關移開 70 ，由 70 一路繞進 71 和 73 ，拿到 66 裡的 EXTRA LIFE 後也可以到另一邊的 72 進行搜括。之後再折回 65 的秘道，推開 67 先拿到 MODE 再一路挺進到另一個出口 68 ，這可以到達秘密關卡 AREA 8 。



塔克拉瑪干

敦煌傳奇

攻略提示

／胡國愷

楔子

傳說，位於敦煌石窟的上百座洞穴，有一座洞穴內隱藏了一口可以治療百病的觀音聖井，但幻魔為了阻擾人們發現這口聖井，遂利用陰陽五行的生剋變化，設置了前、後共十二個洞穴的障礙，讓人們無法順利的入洞探尋。因而，這口觀音聖井歷經了多個朝代，仍然隱密著而未被世人所尋獲。如今，竹簡密碼正掌握在您的手上，只有您才有這個機會解開洞中之謎，讓聖井再現，解救天下蒼生。

☯遊戲之前☯

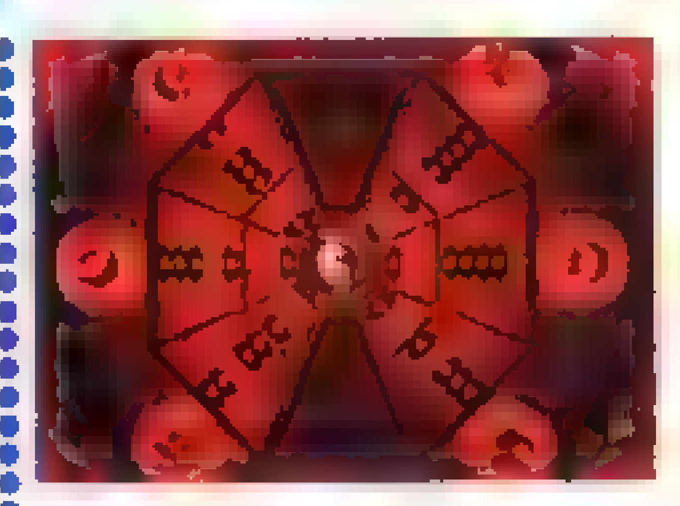
本遊戲屬於開放式的解謎環境，並沒有限定一定要從哪一道謎題開始（前兩道謎題除外！），但由於下層的洞穴加入了陰陽五行的生剋變化，所以某些前、後洞穴之間會有所聯繫，譬如您必須先解開風前洞的謎題，拿到「法螺」這項寶物，才能進到水後洞解謎，不過本篇攻略並不是按照謎題的先後次序排列，而是依照「金、木、水、火、土、風」和前、後洞的方式，列出每個洞穴的提示和解謎方法，所以讀者大可不必依照筆者列出的順序進行遊戲，您可以視情況自由選擇解謎的次序，但請記得，洞穴之間是有「前、後」和生剋關連的。

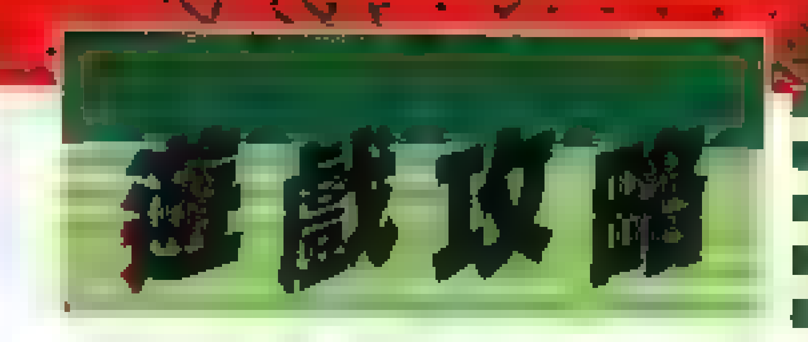
一、飛天女神

【提示】牆上嵌入的是飛天女神的畫像，她慘遭幻魔所害，只有利用飛天彩帶圍出她的身形，才能救她回返天界極樂。

【方法】利用一筆畫的原理（「始」跟「末」都在同一點），描繪出飛天女神的身形，而筆畫數總共有二十六畫的限制，所以您必須剛好在第二十六畫時，將她整個描繪完成。

二、密碼盤

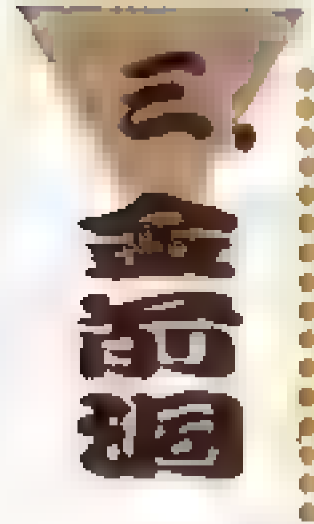


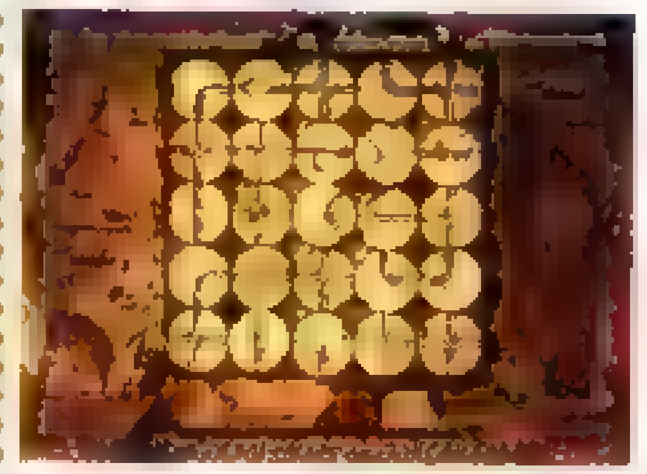


【提示】六位工匠在化成石頭前，用最後一口氣，指出了進入下層的真正密碼。要記得：「眼見為假、身向是真、多即是少、少即是多」。

【方法】針的內圈有標示出算盤的點數，但這點數並不是正確的，所「對應」的方位才是代表著該點數。譬如九點鐘方向顯示的數字是「四」，但實際上，「四」是指三點鐘方向所需的點數。除此之外，也必須按照石像的「身向」方位撥出正確點數，譬如九點鐘方向的那尊石像，其「身向方位」是座落於東南方。結合數字和身向位置一同思考，便可曉得九點鐘方向必須撥「一」，三點鐘方向必須撥「四」，其餘以此類推。

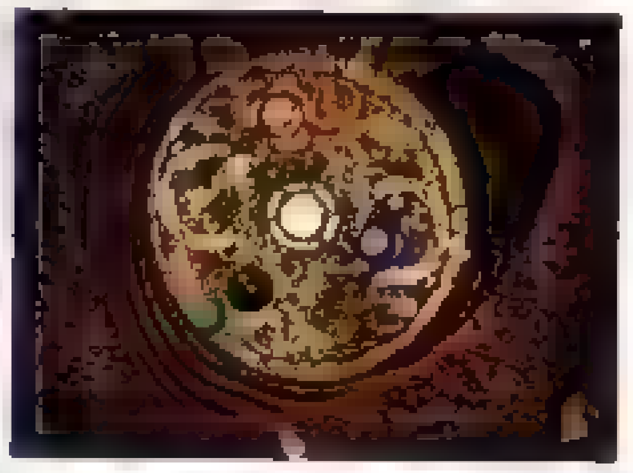
【故事】天地萬物，皆由金、木、水、火、土以及空氣所形成，唯有一切回歸自然，聖者才會再臨人間。





【提示】佛手的紅珠必須通過層層經文，讓金蟾吞下解開咒語。

【方法】利用石盤之間的傳送，讓紅珠掉落於左邊的金蟾嘴口中，留意會不時轉動的石盤，不會繞著轉的石盤只要固定所需方向即可，而會不時繞著轉的石盤則必須考慮時間差。解謎後，可獲得一柄銀斧。



【提示】失去眼睛的三條龍在怒吼著，阻礙您的進行，唯有移回龍珠，出入才會再現。

【方法】紅珠必須安置於上方的小孔內，藍珠則安置於右方的小孔。左方則是綠色珠子的位置。您可以「一次一顆」固定珠子的位置，不必非得一口氣同時讓三顆珠子進洞，但若是珠子落進不該進的小孔內，則遊戲會重新來過。解謎後，可獲得金剛鐲。

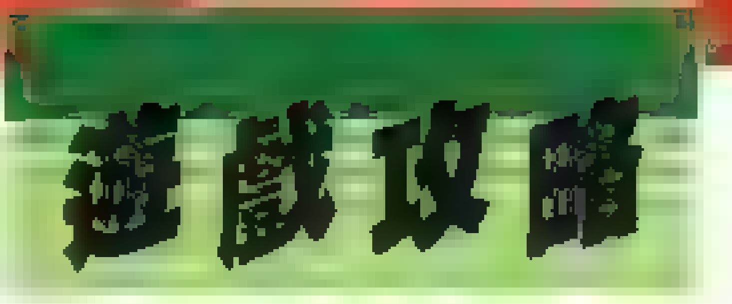
【提示】幻魔弄亂了浮石後面的符籙。要記得：「八八成對」。

【方法】如同翻撲克牌的遊戲一般，一次翻到相似的一對才能消去。每次遊戲時，浮石的位置採隨機出現，所以您於附圖上所見的浮石位置，不見得和您玩的情況一樣。但您用不著費心一開始就記下所有相似浮石形狀的位置，只要記憶其中「一組」的位置即可。因為每次成功消去「一對」的話，浮石的形狀則會再現一遍讓您參考。解迷後，可獲得金鈴鐺。

【提示】雲紋封路，四面八方，物極必反，當心烈火焚身。

【方法】將此幅雲紋封路圖，正確的拼出其形，讓火油導致安全區域即可。但和一般拼圖規則不同的是，這個 5X4 的矩陣，分成了二十個小區塊，點選其中一個，那麼改變形狀的不是本身，而是相鄰的四邊。譬如，點選（ 2,2 ）的位置，那麼相鄰的（ 1,2 ）、（ 2,1 ）、（ 2,3 ）和（ 3,2 ）四個區塊的形狀會改變。所以筆者利用「逼近法」的原理，一塊塊逼近區塊的形狀。

以下這個方法，筆者試驗過多遍，都可以達成目的，您可以參考之。



先點選（2,2）、接著選擇（2,3）、（2,4）、（4,2）、（4,1）、（3,3）、（4,4），如此一來，您會發現只有（4,4）和（5,3）這兩個位置的圖形是錯誤的，其他的圖形則是正確無誤的，接下來，請再點選（4,3），將錯誤的位置過到（3,3）和（4,2）這兩個位置上，然後再點選（3,2），將錯誤位置過進到（2,2）和（3,1），好了，只要再點選（2,1）就大功告成了。解謎後，可獲得火輪。

七. 土前洞

以下茲列出筆者之棋子移動順序，共17個步驟玩家參考

- H6 → F6（白）、F7 → F5（黑）
- D6 → D5（白）、C6 → E6（黑）
- A4 → C4（黑）、B6 → B4（白）
- B4 → D4（白）、D4 → D6（白）
- D6 → F6（白）、F6 → F4（白）
- F4 → F2（白）、C1 → C3（白）
- B3 → D3（白）、F2 → D2（白）
- D2 → D4（白）、D4 → F4（白）
- F4 → H4（白）。

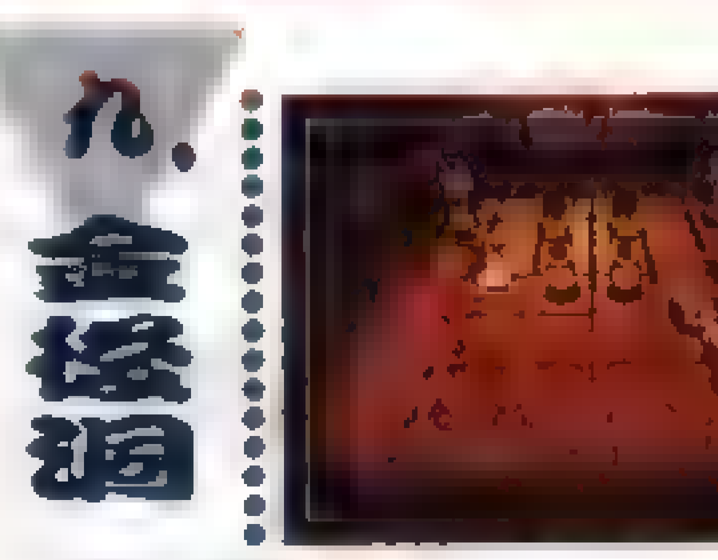
【提示】這是一場白畫與黑夜的戰爭。請記得，太陽只有一個。

【方法】古老的孔明棋遊戲。黑棋和白棋彼此之間會互消，只要讓白棋越過黑棋，那麼黑棋便會消失（反之亦然），最後要讓棋盤上只剩下一顆白棋才算獲勝。解謎後，可獲得一顆必成珠。

【提示】被惡魔詛咒的樂師，其失落了應有的節奏。要記得，請耐心的聽，「聽」。

【方法】這是一個關於聽音辨位的遊戲。這裡一共出現了六種樂器，遊戲開始時會讓您聆聽何種樂器吹奏出什麼樣的樂音。接下來，電腦第一次會演奏四種樂器，第二次演奏五種樂器，以及最後一次演奏六種樂器。您必須依照「聽見」樂音的順序，依序指出正確的樂器。第一次答對，牆中幻魔的人頭雕像會減少一個，若不幸猜錯，則會增加一個雕像，牆上若出現五個雕像即算解謎失敗。解謎後，可獲得法螺。

九. 金後洞

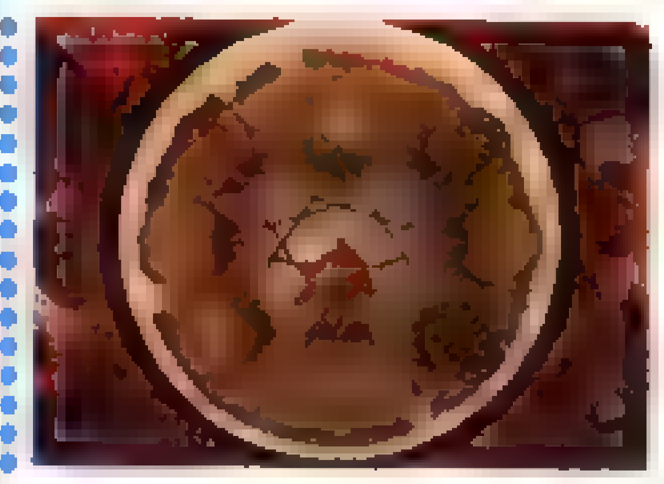


【提示】同則再生，異則互消，壞石消滅，命運再現。

【方法】這個謎題是考驗玩家的反應和運氣，遊戲的目的是讓「所有」魔兵消失即可過關，所以您必須利用神箭射殺進逼來襲的魔兵，但魔兵的致命傷只有一個，那就是得一次射殺兩個魔兵，而且若兩個魔兵的顏色互異（一個為白，另一為紅），則魔兵會自動消失，但若兩魔兵的顏色相同，則會再生。祝您好運！解謎後，可獲得金並。

【提示】陽光會讓萬物生長，可別讓黑夜遮去光亮，否則會永不超生，永不超生。

【方法】一個類似倒反「河內塔」的遊戲。螢幕上有三根柱子和四個套環，必須讓最左邊柱子上的套環，完全搬到最右邊。請注意，粉紅色套環的重量大於綠色套環，綠色套環重量大於藍色套環，藍色套環重量大於黃色套環。重量大者，不能放於重量較小者的上方，這是這類遊戲的規定，若誤放的話，遊戲會失敗重來。解謎後，可獲得金鑾。

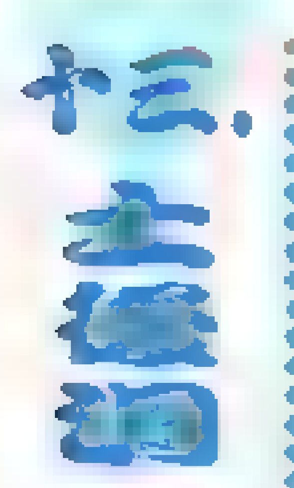


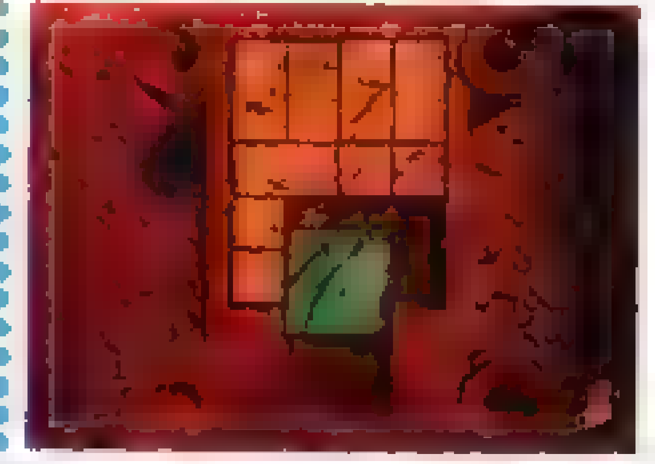
【提示】紅就是綠、綠就是紅。

【方法】在此洞中供奉著觀音大士的香鼎，並由紅綠龜看守，由於幻魔惡咒，紅綠龜脫離了原本崗位；如今紅綠龜必須互換位置，重回自己崗位，魔咒才得以破除。遊戲開始時的綠龜位於左方，紅龜則位於右方的位置，遊戲目的是讓兩者的位置互調，本謎題並不會很難，只要一步步移動烏龜，考慮移動的路徑即可達成目的。解謎後，可獲得長弓。

【提示】串連一條條的引火線，就是您所要做的，但幻魔哪會讓您那麼輕易得手。

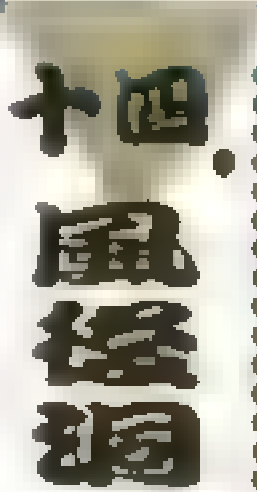
【方法】這是一個和電腦 AI 對奕的遊戲，您必須用利用引火線的阻隔，阻止幻魔從上到下，將綠色的引火線串連在一起。綠色的引火線並非只是能由上到下筆直的連成一直線而已，只要幻魔能讓「頂端」和「底端」的綠色引火線有「交集」的機會，那麼您就輸了。您的目的就是讓它的詭計不能順利得逞。解謎後，可獲得銀槌。





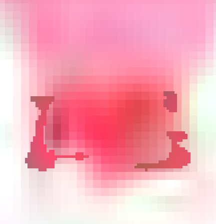
【提示】群魔亂舞，觀音下凡，安身蓮座，金磬再現。後洞石座上的大石必須要移入下方，寶物始能嵌入石窟中，請記得要「耐心」地運用您的智慧。

【方法】目的很簡單，只要讓上方的正方形大石移入下方的洞穴中即可，有點像是在玩拼圖遊戲，解法並沒有一定的規則。不過只要先想辦法讓四根長方形石塊移動到最上方，那麼大石在下的情形就很容易出現，如提示所言，要有耐心嘗試。解謎後，可獲得一座鼎。



【提示】讓三顆琉璃寶珠重歸原位。三眼佛就快完成了，缺的就是佛像臉上的三顆寶石，急得兩位工匠到處尋找。最後，兩人實在沒辦法，打算挖出自己眼珠充數，因而感動了佛祖，賜予一顆神珠，但洞中不時吹著時大時小的邪風。

【方法】小心翼翼地利用竹吹管「控制」黃、紅、綠三顆琉璃寶珠，讓三顆寶珠落進右方佛像的口中。解謎後，可獲得一枚金幣。



回到大廳，將六樣寶物分別放在其身旁六角形的位置上，鼎爲木、金磬爲土、銀槌爲火、金蓮爲金、金幣爲風、弓爲水。

經過了一連串的考驗，終於解開了幻魔所設下的層層障礙，您也幸運地找到這口傳說中的觀音聖井。因爲您的智慧，井中的聖水再也不會乾涸，而您的善心，也解救了一群被疾病所苦的人們。

百戰天龍 秘技篇

話說遊戲人人會改，但巧妙各有不同，溯及本欄初開之時，曾有多位擅長PCTOOLS之奇人異士發表修改心法，雖被以正統派自居的「打死不改幫」視爲邪魔歪道，但也因而打通不少玩家任督二脈，進而將遊戲昇至最高層境界，一時之間傳人滿天下，其功德可稱無量；後有玩家破關不循正途，東摸西闖嘗言與程式設計師作對，偶遇 BUG 指引而遁入桃花源，遂能舒發意想不到的奇遇，其行徑最爲飄逸；至今更有人覓得奚途巧徑，以按鍵密技造福人間，彈指之間頓時神功大成，論其化境，此法可謂最高。然綜此無量、飄逸、最高之作，廣開遊戲之坦途，此爲百戰天龍之願，亦爲玩家之福也！

若有意者，即日起修書一封，若得開榜公佈，則功德無可限量，聊以稿酬敬之，方法如下：

面額	3.5 元	酬賞	350 元，另贈雜誌一期
面額	5 元	酬賞	500 元，另贈雜誌一期
面額	9 元	酬賞	900 元，另贈雜誌一期
面額	12 元	酬賞	1200 元，另贈雜誌一期

瑪莉賽車密技

在鍵入 WW 進入遊戲前加上下列指令會有隱藏的密技出現。

TURBO ：武器鍵及加速鍵一起按時可以衝到 99km/hr。

JUMP ：煞車鍵及加速鍵一起按時會飛……

FIRE ：一進入賽車即有 99 個火球。

ICE ：一進入遊戲即有 99 個冰塊。

／2 ：電腦速度慢的玩家可用此指令改善，但機型為486者請勿輕易嘗試…

／3 ：同上，但速度更高一級。

P.S：指令可同時使用，但各指令間請加空白。例：WW TURBO JUMP FIRE ／3 則是進入遊戲有 99 個火球，有JUMP及TURBO功能，賽車速度為 3。

● SBJ

魔龍騎士團2之特殊場所

在每個村莊建築物如酒店、武器店等門口時，試著同時按住Ctrl+Alt+F1鍵（如果不行試試F1到F12），便可以傳送到？？？的房子前面（如圖），進去以後，可會有意想不到的好東西哦！

●

炎龍騎士團 2 超秘技

《炎龍騎士團 2》主角索爾如何轉職秘密職業"英雄"以及女主角悠妮如何轉職秘密職業"召喚師"。

NO.1 英雄：

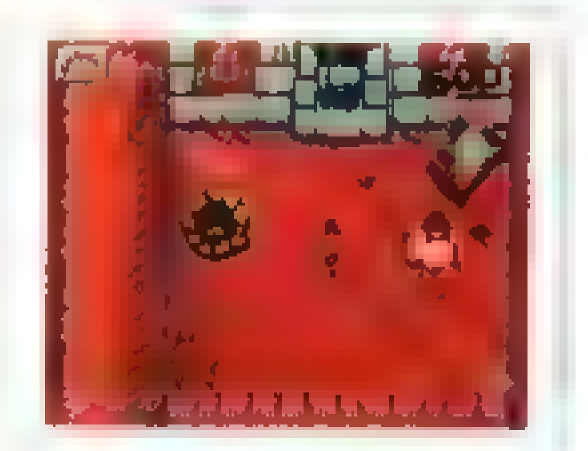
在第 13 關中從最上方的帳篷算起右邊第二個帳篷，令索爾站在帳篷前，即有一精靈族長老，會交給索爾一個"勇者的徽章"，若索爾帶著去轉職可得到傳說中"英雄"的職業。

NO.2 召喚師：

在第 15 關中左上角的水中有一處團塊有一個亮點，選擇任一會飛行的角色站在上面調查即可得到一"精靈契約"若悠妮帶著它去轉職可得到傳說中最強[illegible]的職業"究極召喚師"。

● 阿川

[illegible] 2 之[illegible]



在載入遊戲時，加入神秘參數以DSUN- K911來執行程式，在進入遊戲後，便能使用下列的密招：

T	隊伍成員的等級瞬間提升
M	瞬間記憶所有的法術。
Alt + F2	提昇隊伍成員的屬性值。
Alt + F4	習得所有的法術。

● STARGAT

2050 海底戰爭之超級艦長

在指揮中心時（如圖），輸入 UP PERISCOPE（升起潛望鏡）這幾個按鍵後，便能啟動以下秘技鍵，使你成為和海石田一樣神的艦長：

【 或 】 在駕駛員名冊中可以切換任務。

= 可用來修正航道。

● 草藥農場

夢遊記之跳關秘法

在遊戲中，快速的輸入dingadingdangmydangalonglinglong這一長串按鍵之後，只要按下 Enter 鍵，便能進入下一關，如果按下Tab鍵，就能讓小男孩獲得九條命，並補滿所有的血，小狗狗就不用那麼累了！

● [illegible]

奇俠登場笑傲羣雄
仙劍既出鬼神辟易

新風格文藝武俠角色扮演遊戲

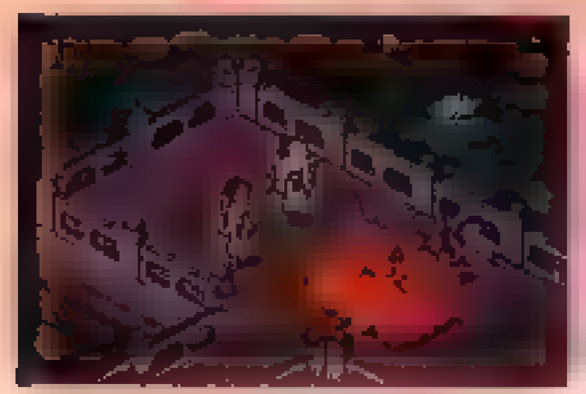
仙劍奇俠傳

一心習武夢想名震江湖的李逍遙，在機緣巧合下結識神秘少女趙靈兒，展開護衛佳人千里尋母的旅行。途中因為多管閒事，得罪了歡喜冤家林月如，又被苗族巫女阿奴死纏不放。面對蕙質蘭心的趙靈兒、外剛內柔的林月如、爛漫天真的阿奴，他將要如何抉擇呢？

★刻骨銘心的愛情悲喜劇，對白風趣情節詭譎多變。
★超震撼全動態回合戰鬥，敵我雙方皆有獨特招式。
★大氣魄的華麗法術動畫，戰鬥雷霆萬鈞臨場感十足。
★激盪心弦的情境配樂，揉合視覺幻想與聽覺震撼。
★四十五度斜向立體畫面，場景上天下地，氣勢逼人。
★生動活潑的小角色動畫，串連劇情貫穿全場。
★光碟版特別收錄 8 首遊戲主題音樂，曲曲動聽。

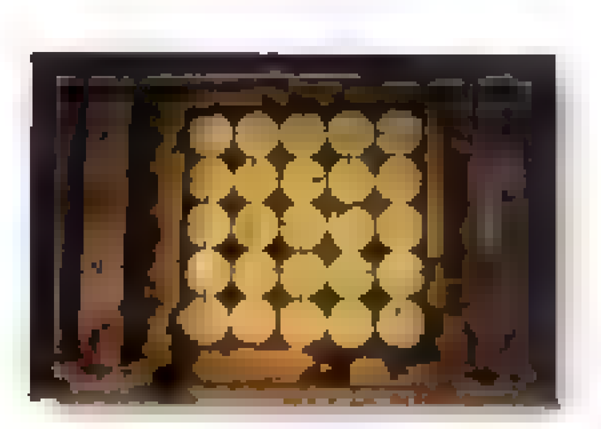
光碟版、磁片版全省熱烈發售中！

大宇資訊有限公司
台北市忠孝東路 [illegible] TEL (02)356-3567 FAX (02)356-0969



所有場景均以3D虛擬實境第一人稱方式呈現，可以讓您在任何角落360°任意遊走。

35段不同旋律的背景音樂，震撼逼真的特殊音效，感覺有如身歷其境



第一片獲得工業局軟體工業五年發展計劃獎勵的多媒體作品，開發金額超過千萬元

內容取材於敦煌附近的民間傳說，配合中國傳統益智遊戲，您將可在絲路中細細驚奇穿梭

開發過程即受到國際矚目，成品被美、日市場評為頂級水準，為國人自製光碟立下新的里程碑

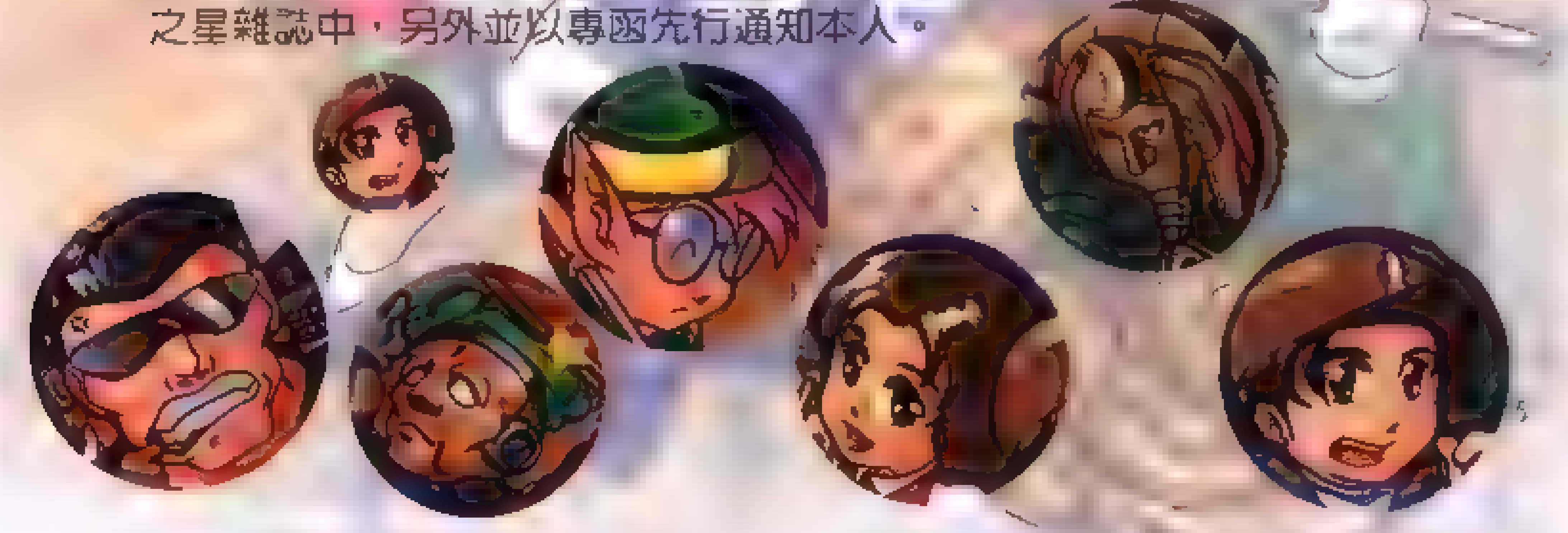
14道驚險關卡，考驗您的智商、反應、觀察力和組織力，耐玩性、流暢性將令您耳目一新。

倉庫番
玩家復仇版
在更具自由及多元化的
倉庫番—玩家復仇版
中，盡情享受腦力激盪的快感。
大宇資訊第一套移植至日本98版的最佳益智遊戲。
滑鼠定點導向移動功能，省去以往繁雜不便的操作手續。
遊戲中共有八位造型生動精緻，活潑逗趣的主角供玩家自由選擇過關。
★並附有 個關卡編輯功能，玩家們可編組成各種形式自我挑戰。
★玩家可任意選擇 305個關卡進行遊戲。
★大宇自研VESA技術，首度支援遊戲中四種解析模式。
soft office THINKING RABBIT®
大宇資訊有限公司
TEL (02) 356 3567 FAX (02) 356 0969
(C) 1994 THINKING RABBIT

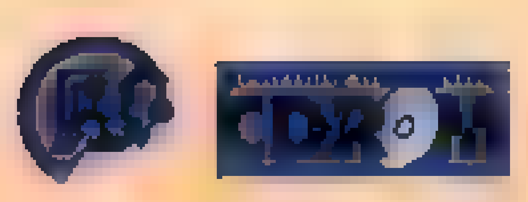
1995、1996 跨年度遊戲界「玩家總動員召集營」全國出擊！

為了響應購買「倉庫番」的各位玩家們熱情的支持，大宇特舉辦「倉庫番徵選作品活動」，只要您利用編輯功能設計出來的個人作品都可以參加。難度及挑戰性越高，獲獎機會越大。參加條件如下：

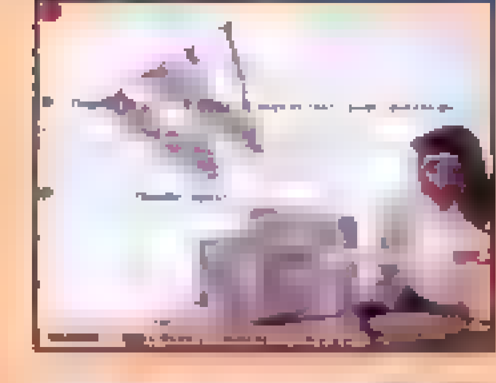
①凡本公司員工以外、購買本遊戲者均可參加。
②徵選關數最多十關，為非抄襲的個人獨創作品。
③請剪下說明書最後一頁的投稿申請卡，詳細填寫後連同附有USER.STG\.SER.STG\.TRA\.SYM等 3個檔的磁片，及利用附在封盒中的徵選作品繪圖用紙所繪製的完整地圖，寄「大宇資訊倉庫番小組收」。
④未附上「徵選作品申請卡」者不予受理。
⑤入選者每關可獲NT$500獎金，經採用之作品可由本公司任意使用。
⑥不論入選採用與否，作品恕不退還，敬請諒解。來件以郵戳為憑，逾期恕不受理。
⑦本活動期間至1996年 7月底止，入選名單將分兩梯次公佈於1996年 3月號與 9月號的「新遊戲時代」、「軟體世界」雜誌廣告頁，及該季的軟體之星雜誌中，另外並以專函先行通知本人。



Office English



辦公室商業英語



辦公室商業英語是一套針對亞洲人設計的商用會話課程。由於 80% 的商業用語發生在辦公室中，因此這套教材的場景定位於辦公室。功能上，這套多媒體教材首先創用滑鼠"拉到哪、聽到哪、錄到哪"，充份將英語發音的細節展現給學習者。

My First Multimedia Bilingual Album

我的第一本多媒體雙語畫冊

- 雙向雙語（英文/中文）
  自編、自導、自演
  構圖學英語、畫到哪、學到哪
  錄音編故事、構圖編故事、文字編故事
  中英文語音切換，中英文文字切換
  多媒體畫冊連環播放
  打印畫冊
- 學習內容：基本動物、自然物、場景
  基本動作、表情、體態、單字、短句
- 永不厭煩、變化無窮的英語學習方式！

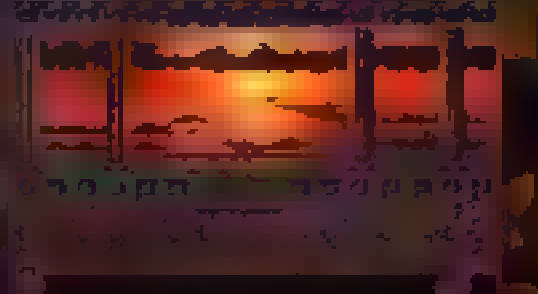
適用年齡：3—12 歲

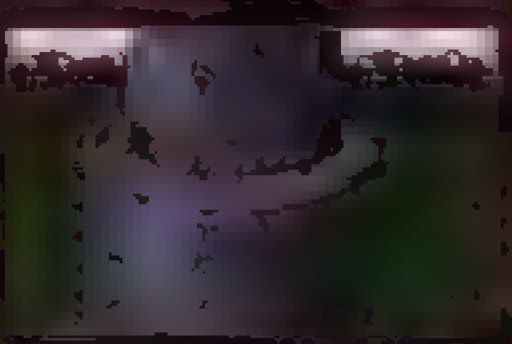
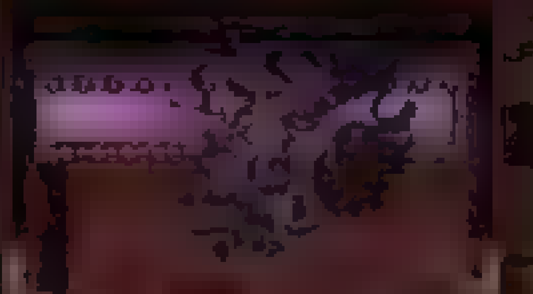
充滿希望與夢想的銀色世界！

米蘭斯紀事
之聖域傳奇

終極的神話R P G大作

由您來抽絲剝繭 一睹真神妙之境



經典大作 現己登場 不可錯過

次世代RPG
中文RPG全方
俠客英雄傳3
遊戲特色：
奇情俠義豪邁劇情
網羅各門各派獨門絕學
嘆為觀止的創新畫面
古中國悠揚曲風
暑期預定 眾所矚目

遊戲修改大師
整人專家4.0
有了它的幫助……
再困難的遊戲
都有救了!!
市面上唯一支援
PENTIUM與
"保護模式"遊戲
的修改工具
C-125
突擊!
美少幼
繼
夢工場2
美少女
又一彩殖980!
之動作遊戲精品
全省好評熱售中!!
精訊資訊
台北縣三重市重新路五段609巷4號9F-8
TEL:02-9996883 FAX:02-9997061

先知的魔寶石=Myst,第七訪客.先知的魔寶石是中文化的光碟

你也許夠快
但你夠聰明嗎?
一直重複相同的習慣煩不煩?

先知的魔寶石

Jewels of the Oracle

難道GAME只能
提供
感官式的快感嗎?

玩過英文試玩版的朋友請歸隊!
七月中旬和你的智力交手
中文配音\李建復

POINT ASIA, INC.

學道

近期
即將推出

全崴年度 最佳劇情
最佳美術
最佳音效
的經典鉅作
命運坎坷的王子
魔法橫行的世界
詭異的暴風雨
無法避免的復仇宿命
段謎樣般美麗
恐懼的冒險故事
PC
CD-ROM
魔法師傳奇
全球"著魔"中
TEMPEST

神兵錄

熱烈發售中

傑誠資訊交流站(B.B.S)已經於7月5日開站

本站電話號碼爲(02 6841644

誠徵：電腦美工 美術企劃 音樂編曲

程式設計（役畢或免役）

期待已久　強勢推出
熱賣中
烈焰的淬鍊
新一代的勇者誕生！
FLAME DRAGON
炎龍騎士團II
LEGEND OF GOLDEN CASTLE

超級越野賽車

RALLY

THE FINAL ROUND OF THE WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

珍藏版光碟
隨盒附贈迷你賽車模型一部
限量發行
即期上市

像 RALLY 賽車這樣的模擬情境，若非絕後，已屬空前！

- 包括 FORD、TOYOTA、SUBARU、LANCIA、MITSUBISHI 等世界級名車，不同的操控性能，等著您來一展身手。
- 超越想像的真實影像，讓您如置身越野賽車的比賽現場。
- 從白天到黑夜，從森林到綠野，從冰天雪地到飛揚的沙地您可以選擇不同性能的車種，不同的競賽者，不同
- 的路線，一窺越野賽車冒險刺激又富挑戰性的賽程。

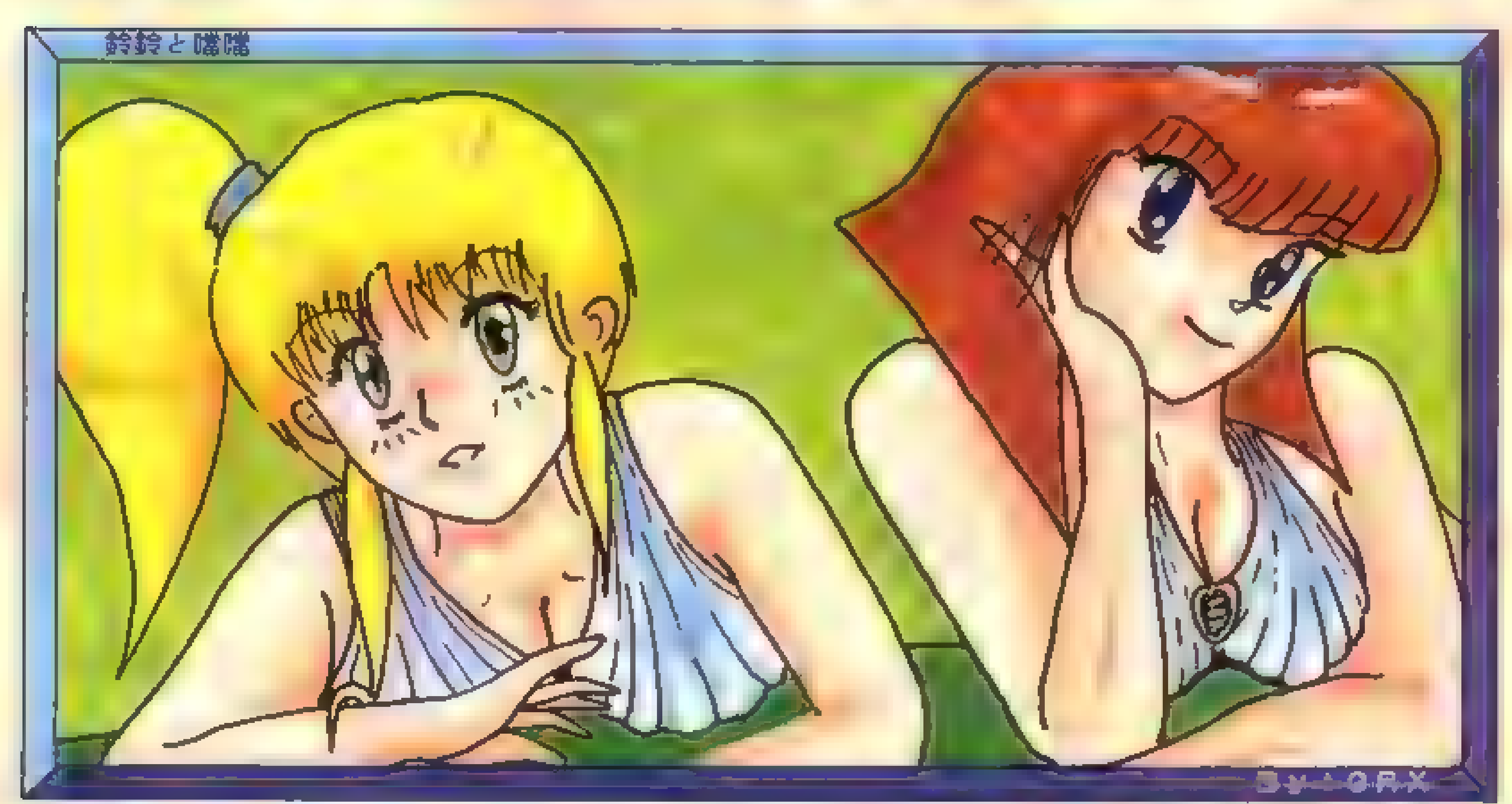
硬體需求 ●適用 IBM PC 386 及以上機型 ●顯示 256 色 VGA ●記憶體 1MB 以上 ●操作 鍵盤 搖桿 滑鼠 ●音效 PC 喇叭/聲霸卡/ADLIB/DISNEY

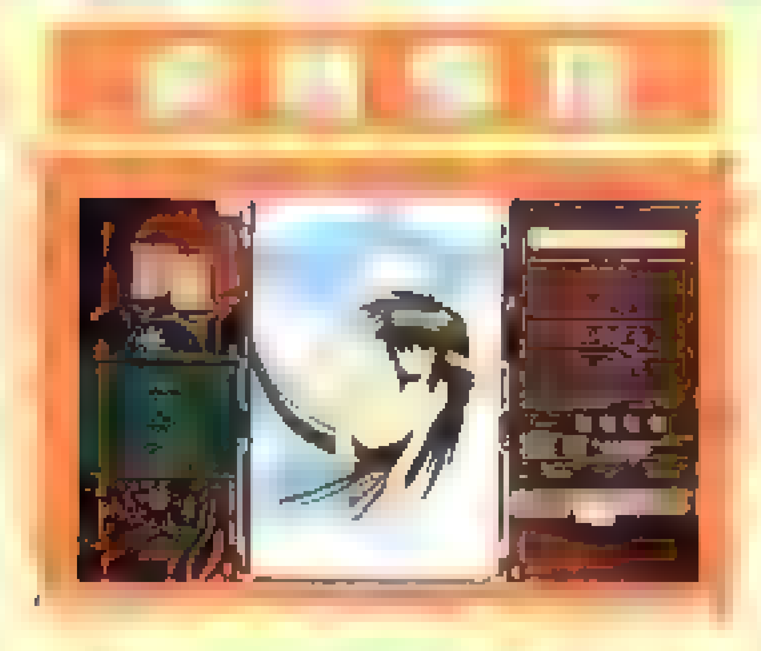
代理發行・生產製造
台灣晶技股份有限公司
台北市北投區中央南路二段16號4樓
TEL (02) 8941202 8952201 FAX (02) 8941208

八月中旬推出
新型態SRPG戰略角色遊戲
王子傳奇
Romancing Prince
王子給你的見面禮！！
參加這支冒險隊伍的特別酬膺
萬份新潮CD造型鐘.
帥氣前衛的CD片鐘面，只送不賣喔！

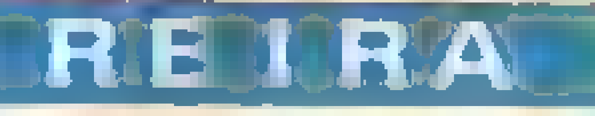
98精品店

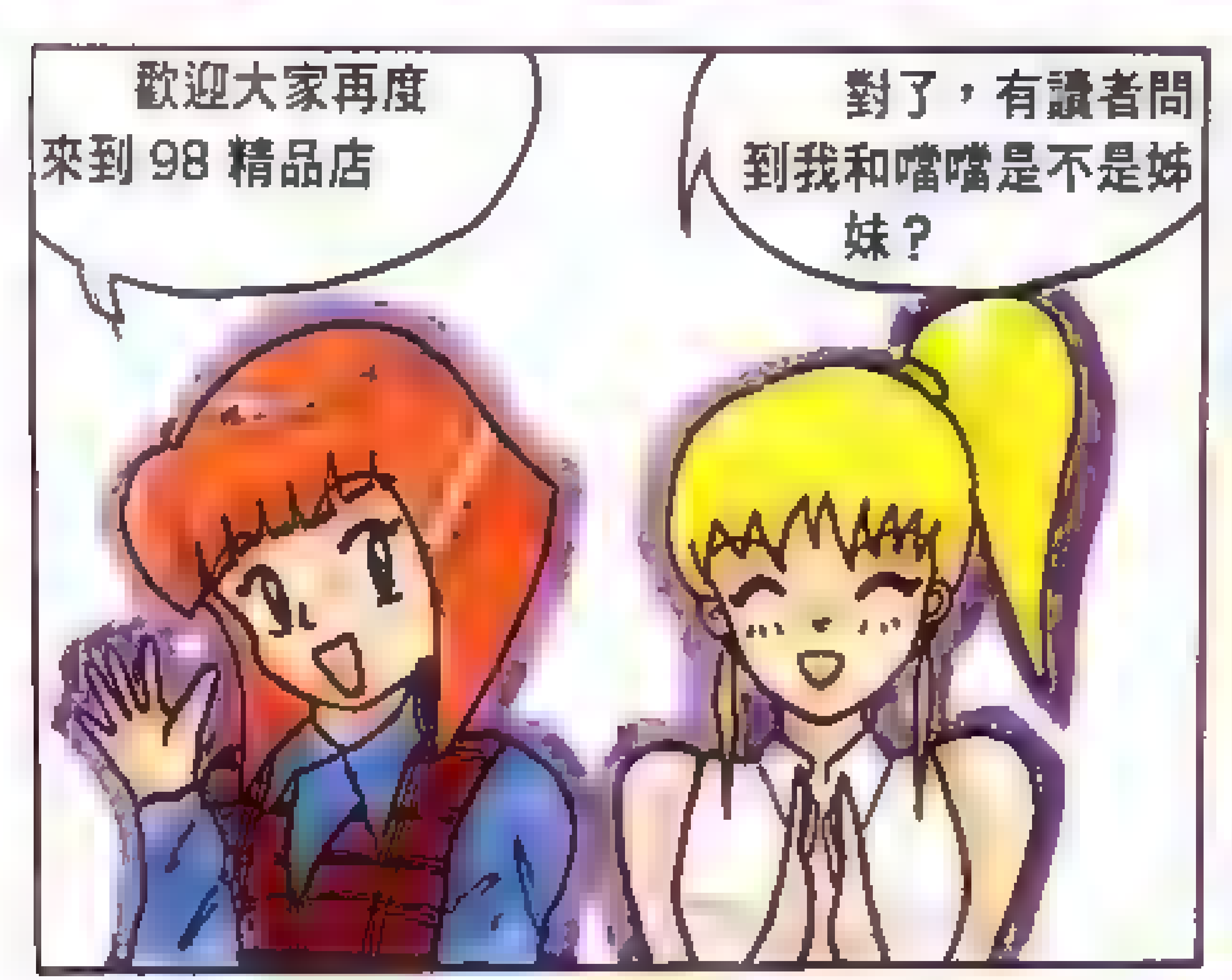
☆圖・文：GRX☆





飛龍傳說




歡迎大家再度來到 98 精品店
對了，有讀者問到我和嚐嚐是不是姊妹？

其實我們是從小一起長大的朋友呢！
嗯
從小就在一起了

一起上學

一起洗澡

一起睡覺

還有一起××○○耶！
兒童不宜的畫面

總之，我和嚐嚐不是姊妹哦！是青梅竹馬的好友而已

98精品店

▶長大後會變成這個樣子嗎？

●所須配備：NEC PC-9801 VM 以下 ●HDD：支援
●滑鼠：支援 ●音源：FM 音源

▲故事劇情介紹。

▲利用水晶所生成的記憶。

▲生長課程安排表。

嗨！大家好。我是店長 GRX。這次首先要為大家介紹的是一款由 LONGSHOT 開發、NEC 發行的養成遊戲—妖精傳說。

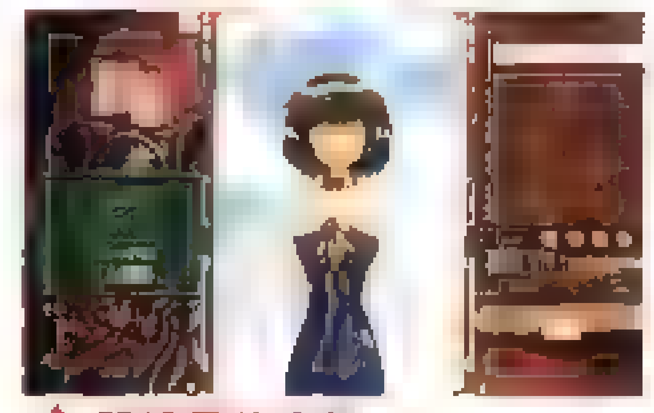
話說這次咱們遊戲的主角不是天與小女孩，也不是可愛高校生，更不是美麗女明星。而顧名思義，是在硝子瓶中出生的可愛小妖精啦！身為主人的你，所要做的事便是輸入各種養分，買書給她看，訓練她各種能力等。讓小妖精在一天一天長大的同時，能夠習得一身好法力喔！

其實店長覺得，妖精傳說和其他養成遊戲最大的不同點，在於其遊戲重點可說是放在和小妖精之間的感情上。從牙牙學語到長大，您必須花許多時間在您和小妖精的溝通上。如果跟小妖精的感情好到一定程度，她還會經常主動找您聊天解悶呢！

▲成功的召喚出水之精靈。

此外，妖精傳說的畫面風格也和一般養成遊戲的明亮活潑不同。有點偏暗調的黃金橙加上深幽的木紋褐，整個遊戲帶給人濃濃的古歐洲風味，讓人不由得想起那充滿魔法、鍊金術的中古世紀。所以囉！妖精傳說給人的感覺還算是個還有味道的呢。

▲商店購物一覽。



▲和精靈的交談。
（看她多麼開心）

大江戸ルネッサンス

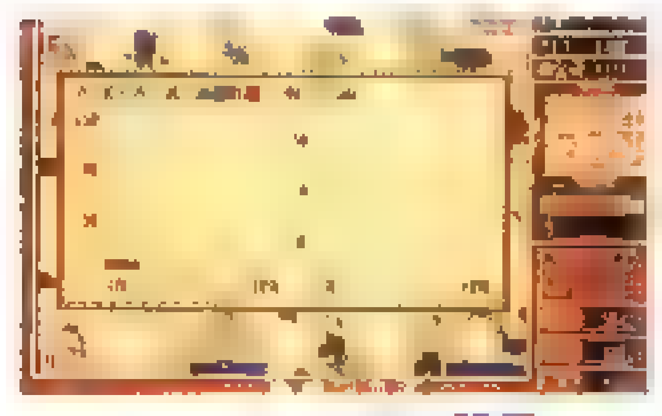
●所須配備：NEC PC-9801 VX 以下　●HDD：支援
●滑鼠：支援　●音源：FM音源

▲遊戲開始時之主畫面。

▲展覽屋的營業狀況。

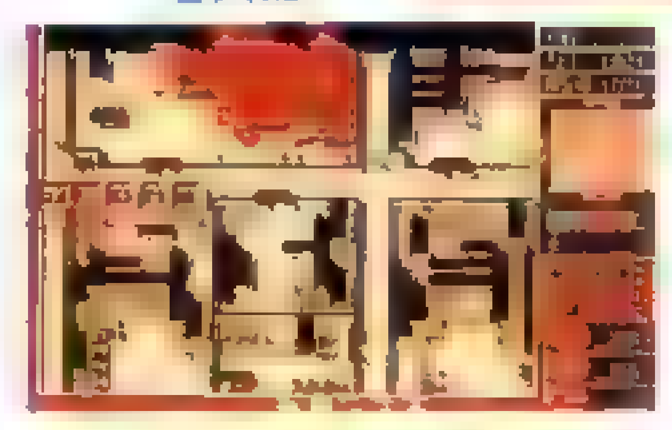
這是一款由 NEO GETEN 所設計開發的都市開發 SLG，而背景則是幕府時期以繁華熱鬧的大江戶為主。這便是遊戲之所以叫 大江戸ルネッサンス的主因囉。

本來店長是因為以為此遊戲是類似SIM CITY式的都市養成，結果輸入一看後，才發現根本差了十萬八千里。雖然美其名是都市開發 SLG，不過其實卻是以經營見識屋（展覽館）為主，

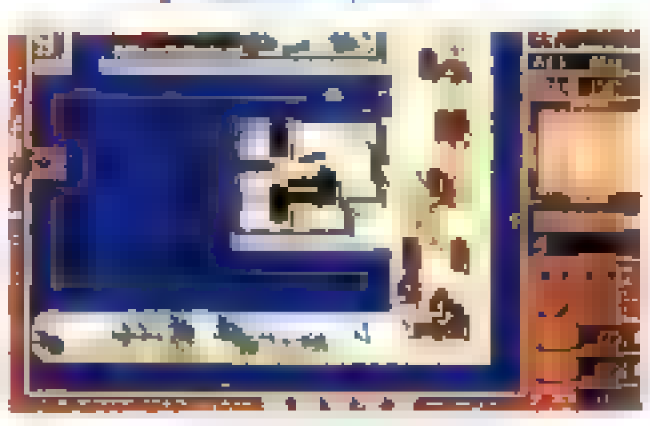

▲江戶人口成長一覽表。

▶回家和老婆的對話畫面。

▼著火囉！著人囉！

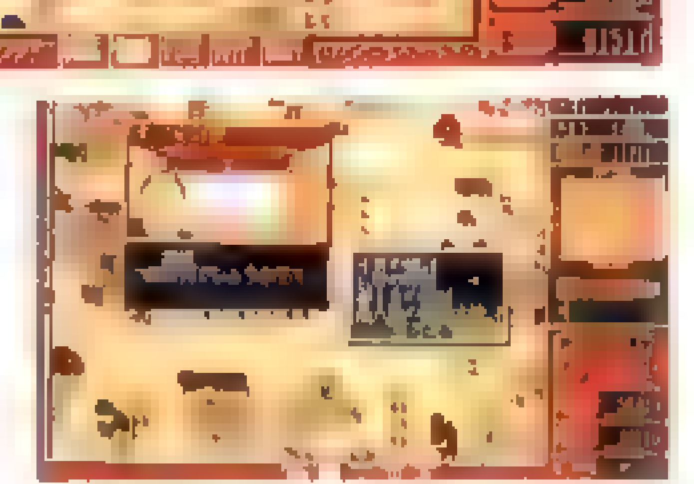


▲經費一覽表。


▲點點輕舟的港口。

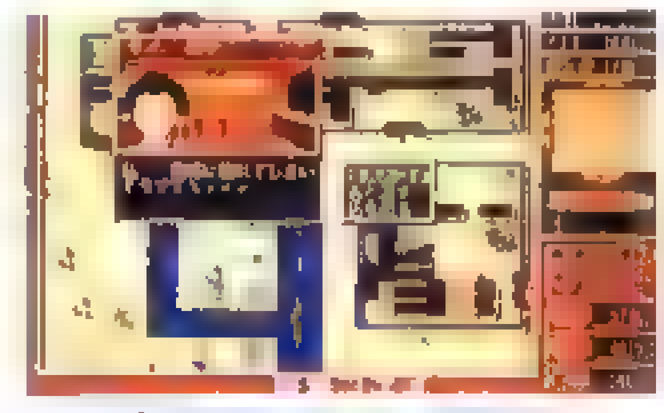
而玩家所要做最主要的事情，便是到處去挖一些新奇古怪的東西罷了。而其他一些有的沒有的行政指令，根本對城市沒什麼很大的立即影響；而您也沒有辦法對遊戲中的城市下達任何建設開發規劃等指令（除了見識屋外）。真是令人想不透，這樣的遊戲能算是一個〝都市開發 SLG〞嗎？

不過除去遊戲定義問題外，


▲援助商人金錢。

大江戶不論是在遊戲畫面或細膩度上，都還可說是有其一定的水準。都市本身的變化也處理的相當不錯，你可以看到一大堆小市民在裡面做他們自己的事情，而偶爾當神轎經過時，他們還會到路邊排列恭迎呢。

與其說這遊戲是都市開發 SLG，還不如稱它為〝模擬展覽館〞來得貼切得多了。


▲到酒店去り的兩杯。

▲特殊事件之一大官遊戲。

戀姬

●所須配備：NEC PC-9801 VM 以下 ●HDD：支援
●滑鼠：支援 ●音源：FM 音源

▶令人佩服的細膩畫面。

▼請相信，這只是跌到時不小心拉到而已。

▲這便是主角小時候的玩伴們。

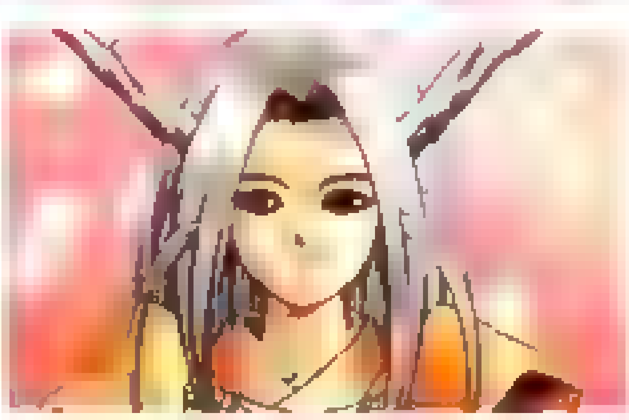
▲調皮的小龍女。

很少看到這種風格的美少女AVG了。溫馨、感人，內容紮實而又徹底成人向。嗚嗚，SILKY'S爲什麼不多推出些這類型的 AVG 呢？久久才出那麼個戀姬，真是讓人大呼不過癮啊。

在戀姬中，故事的主角是個放暑假回鄉下看老奶奶的學生。可是在他回到鄉下後，卻發現對這塊伴他童年生活的土地，竟一點印象都沒有，只依稀記得小時候曾有四個小女玩伴而已。當現在主角再回到村子裡，只見有的

▲多令人心醉的眼神啊。

▲可別亂想啊，這是在助人哦！



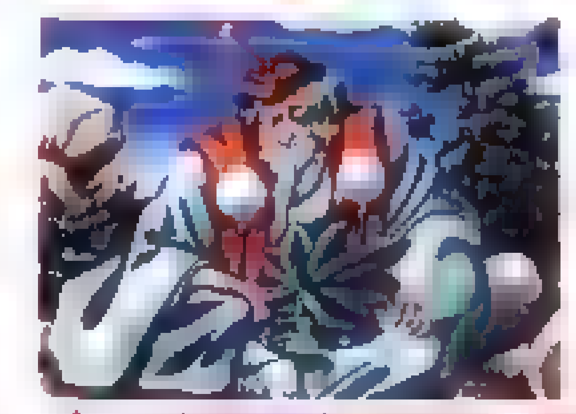
▲美豔的龍女。

女孩子見到他就哭著說您回來了，而有的見到他就打，還有的叫他哥哥。但是不論如何，他就是想不起任何往事來…。而這些女孩子也都很獨特，有的曬到太陽就會暈倒，有的有空手劈石頭的能力，而有的雖然自稱住在主角家，可是主角卻從不曉得有這麼一回事……

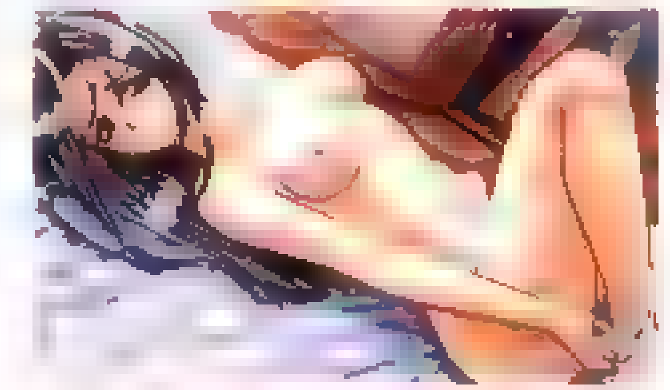
細膩的圖形加上柔和且優美的配樂，戀姬給人的感覺就像一首情歌一般。沒有暴力，沒有血腥，也沒有誇張胡扯的男女關係；她所給你的，只是一段段美麗的神話罷了。

▲嗚嗚，晚上出來散步是對的。

◀姊姊，叫妳不要玩水就要，溺水了喔！



▲日本神話的大家長—天狗。



▲啊，夜倚半躺闔紗間，不復多言。

98精品店

REIRA

●所須配備：NEC PC-9801 VM 以下　●HDD：支援
●滑鼠：支援　●音源：FM音源

▶未來科技之作—生化機器人。

▲充滿"星"光的都市夜景。

▲生化工廠之總控制室。

巧的很，接下來要為大家介紹的，也是一款由SILKY'S所推出的美少女 AVG 遊戲— REIRA 。嗯，看來SILKY'S在美少女遊戲界似乎已經闖下了個名號了喔！嘖嘖，或許是其背後有什麼大公司在支援的原因吧。

故事設定在西曆 2050 年，由於那時人類在生化機器人之技術上已達到成熟水準，所以大量的生化機器人被製造出來，並進入人類家庭中擔任著警衛、管家，甚至性伴侶等職位。不過，由於發生了一連串生化人發狂殺人事件，使得身為刑事的主角來到了其製造工廠，展開一連串的調查行動……

▲就說嘛，好心幫人撿東西是對的。

▲工廠倉庫 景。

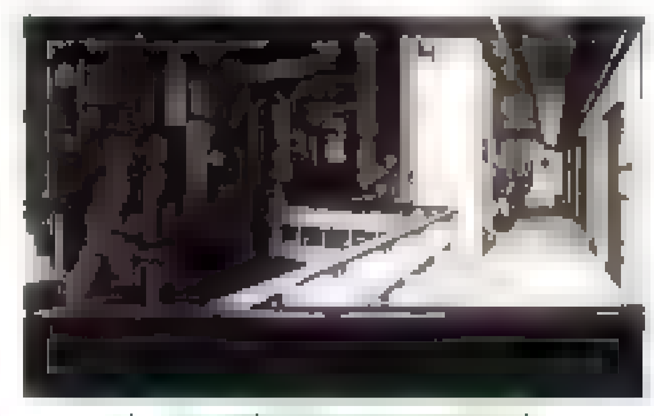
▲妳們的制服還真養眼耶！

▲ 「我走錯房間了嗎」

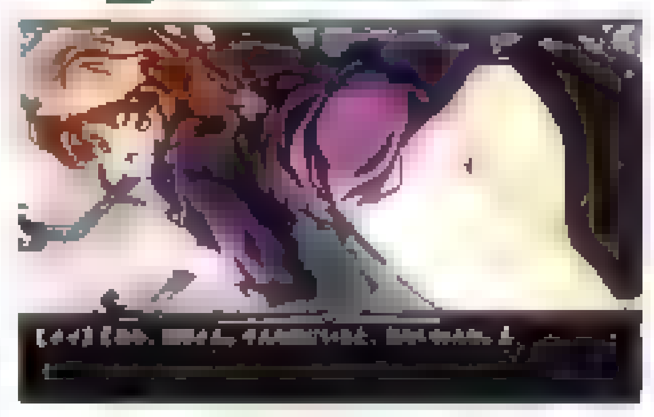
▲可愛、動人的護士雙姊妹。

就是這樣， REIRA 其實可歸納為偵探式 AVG 。不過由於主角其是在女生化人製造工廠中找線索，再加上全工廠的員工皆為女性工作員。所以……（不再多言，就讓玩家自己去想像囉！）

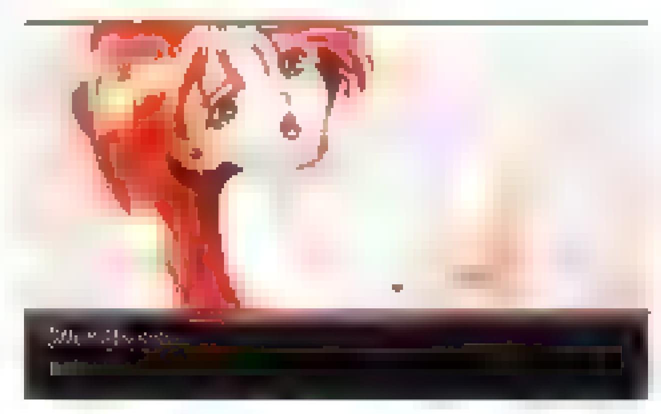
SILKY'S的美少女圖形一向都具有蠻高的水準，而且其背景也處理得毫不馬虎。再加上嚴謹的劇情，難怪她能在美少女遊戲中占得一席之地了。



▲詭異且猥褻的背景。



▲站在樓梯下是很危險喔！



▲令人心動的一刻！

98精品店

飛龍傳說

●所須配備：NEC PC-9801 ?? 以下　●HDD：無
●滑鼠：支援　●音源：FM 音源

▲遊戲片頭畫面。

▲遊戲主畫面（亂馬＋老爸）

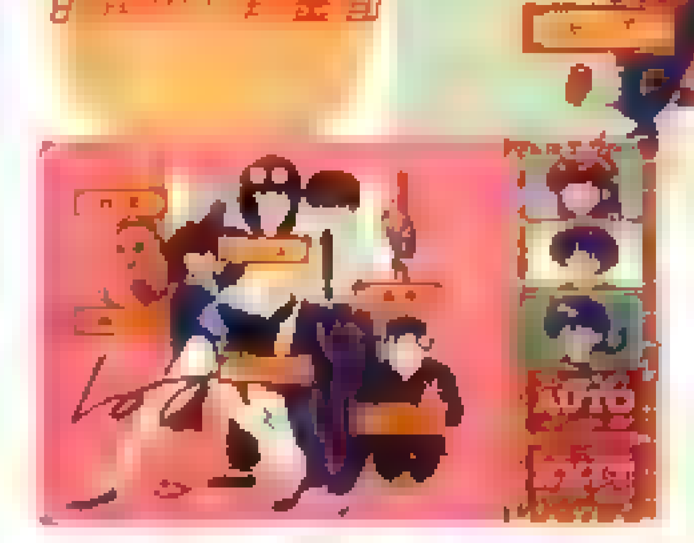
呼呼呼呼，這次要為大家介紹的經典回顧作品，在那個年代剛推出時，可也曾帶來一場風暴的喔！呵呵呵呵，店長可也是當時的受害者之一呢！ OK，廢話不多說，就讓我們來看看這一款由 BOTHTEC 所推出的漫畫改編遊戲—亂馬 1/2 飛龍傳說。

在遊戲型態上，飛龍傳說可說是個不折不扣的 AVG 遊戲，而其劇情則是來自漫畫中各個片段。不過遊戲中的主要劇情幹線，還是放在亂馬被八寶齋點穴，而習得飛龍昇天破的章節上。

雖然亂馬 1/2 在日本可算上是知名漫畫了，不過遊戲中能仍提供了相當詳細的人物介紹功能，由此可見設計者之用心良苦。而至於在人物角色移植上，飛龍傳說可說是改得相當不錯；不僅忠實的將漫畫角色帶到銀幕上，連音樂也都完全移植自動畫卡通的配樂。讓人一眼看到，甚至一耳聽到都會不由得喊出一「啊，是亂馬 1/2 嘛！」

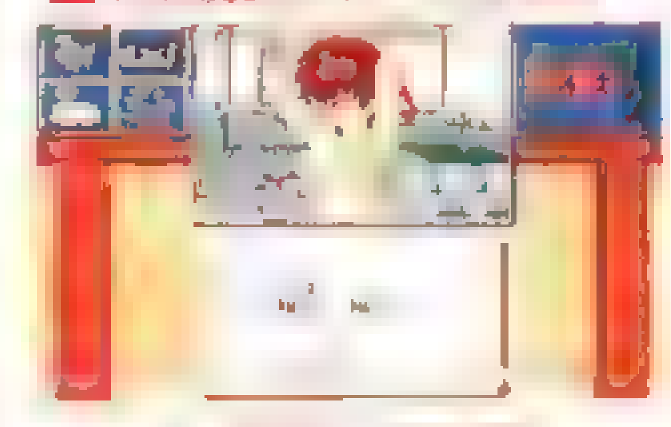
不論是過了多久時光，好遊戲總是讓人無法忘懷的，您說不是嗎？

▼▶令人心服 8 [illegible]畫面

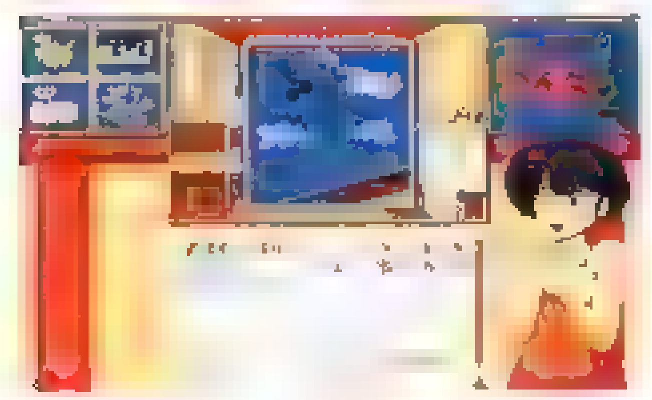


▲珊璞＋亂馬＋小茜！

▲和小茜的かすみ大姊交談。



▲亂馬的入浴畫面。



▲糟了，走錯房間。這下飛的遠了。

▲亂馬 的MARK。

98疑難解答中心

這裡可說是屬於玩家們的自由天地。凡舉任何關於98的疑難雜症或關於本店的任何建議與指教，都歡迎來信。來信請寄

高雄郵政28-34號信箱
98精品店
GRX店長收　即可

北縣　A讀者

Q：請問店長，是日本每個GAME都會出畫集嗎？那有沒有出一些相關產品呢？

A：當然不是啦，一來GAME公司要有本錢出畫集，二來GAME本身也要有本錢才能出畫集啊。至於相關產品也一樣，目前GAME相關產品推出最多的可能就是光榮（KOEI）了，又出書又出CD的。

台北　林讀者

Q：在玩同級生二代時會經過序章這一部份，請問能不能跳過這個章節呢？

A：嗯，第一次進入同級生二遊戲時是非看不可的，不過以後就可以不用看而直接開始了。

台北　洪讀者

Q：小弟在秋葉原以台幣20000元買了一台PC 9801-BX3　沒想到竟可以接IBM PC的IDE硬碟（800MB）和ODP DX4-100 CPU再加上8MB的RAM（NEC的）。才花了台幣40000元而以。請店長代為轉告想買9801卻又不想花太多錢的同好們。

A：哇哇，486DX-4＋800MB硬碟＋8MB RAM的9801才只要40000而已，簡直比IBM PC還便宜了嘛！！這可真是令人興奮的好消息啊。

不過洪君，您可把我的名字記錯了喔，我98店的GRX店長，而不是RXZ，OK？

台中　紀讀者

Q：請店長介紹98遊戲時能多介紹一些內容，而不要只是介紹表面故事而已。

A：可是…在一定的篇幅下，如果介紹內容變多的話，那介紹的遊戲勢必就變少了呢。（2個GAME內容1000字的介紹＝4個GAME內容250字的介紹）內容多遊戲少和內容少遊戲多，你要選哪一項呢？

台南　吳讀者

Q：能不能請店長刊出您的玉照啊，我們朋友都很期待耶。

A：你…你…你們想幹什麼？先問一下，你的朋友們是男的還是女的？店長雖然沒女朋友，可是可沒什麼奇怪嗜好喔。嗯，看來可以以此要求主編來次店長專訪如何？

編輯後記

八月天了！呼呼呼，終於快要熬過這炎炎夏季了（如果每年有一半月分都是夏季的話，那店長只怕沒熱死前就先餓死了）。

對了，說到八月天，相信對一些玩家們來說可是決定人生前途的日子呢～哼，因為在台灣這種"聯考制度"嘛！

日本，雖然有著比台灣還重的聯考壓力，但是在學習制度上提供了太多的選擇了。反觀台灣，請恕我直言，整個制度就像一團狗屎一般啊。

或許在這裡講這種話是離題了些，不過在各種聯考放榜的八月，店長只是想說：如果您成功了，那真心恭禧您走過了這段艱辛路；而如果您失敗了，請看在老天的份上，別讓一團狗屎打倒您對人生的希望，更別讓一團狗屎逼著您去做傻事！因為，那只會讓您的人生變成是一場笑話而已。

／GRX

DOS/V八百屋

や お や

OH！PAI

競馬倶楽部

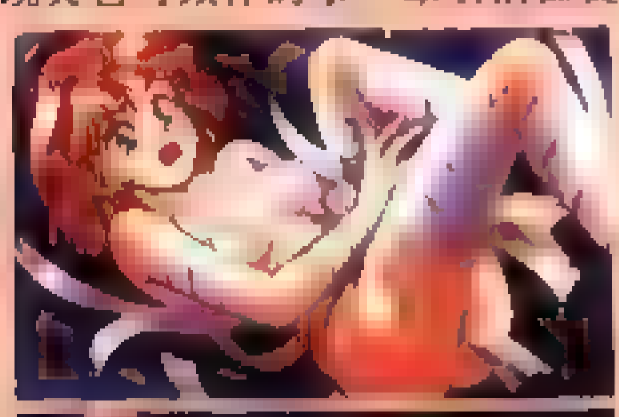
超級競馬聯盟

嗨！從這一期開始DOS/V專欄正式更名為DOS/V八百屋了喲！也希望各位死忠的朋友多多捧場，在這裡回答74期迷路的小羔羊的問題，同時非常感謝98店長GRX告知，關於日文遊戲刊登攻略的問題，我記得在98精品店中也有人提出過，經過筆者和主編商量的結果，原則上是可行的，但是有些技術上的問題有待解決，譬如螢幕上的日文敘述，如果轉譯成中文，玩家會不會仍然一頭霧水，中日文並存的話，則會導致攻略篇幅過大，當然，更不可能只用日文了，比較可能的方式是使用原日文句，做重點的提示，不過如此一來，攻略會變成支離破碎的斷簡殘篇，筆者也看過不少遊樂器雜誌的攻略，如果以相同的篇幅來做的話，雜誌可能會變胖不少喲！所以，如果玩家如果有好點子的話，歡迎您告訴筆者，不要再做迷路羔羊了哦！這次要為各位介紹不少好東東，有兩個H級的GAME — CRESCENT和OH！PAI，和兩款競馬遊戲，張大眼睛仔細看哦！題外話不多說了，看看今天的貨吧！

DOS/V八百屋

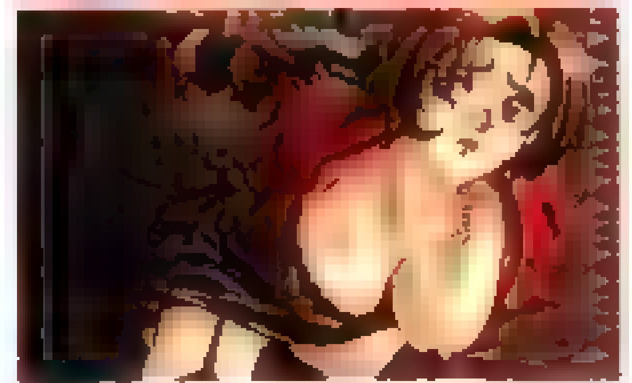
CRESCENT

CRESCENT 是一個典型的AVG，有多典型咧？絕對讓你意想不到！在遊戲中大多用文字帶過，中間串接的畫面全部省略，劇情發展屬於直線式的，不過還是有你該作的〝功課〞，做一些事情，然後出現其它可以作的事，筆者前面提到過，這是一個 H-GAME，所以作功課方面還是要去請教有經驗的人才成，遊戲在進入高潮的時候，通常都會有美女出現，此時無聲勝有聲（不過筆者曾從頭到尾沒聽見半點聲音），當然，筆者指的是文字畫面囉！然後，你要移動滑鼠的游標，作些問題解答，筆者在想，為什麼不把游標的形狀做得有趣一點，像小手的形狀應該不錯。雖然遊戲很簡單，不過它的 CG 可不少哩！CRESCENT 中包含了魔獸的祭典（魔性の謝肉祭）、博士未知的欲望（博士見えない欲望）、女偵探身體攻擊（乙女探偵バデイ・アテイグ）以及生人回避的浴池（禁斷の秘湯）四個獨立的遊戲，真可以稱得上是 H 小補帖了，而每個遊戲的劇情也都不同，大致上都可以從遊戲的標題猜出幾分，像魔獸的祭典是描述一位外出旅行的王子，當他回國時卻發現城堡被一位女魔法師所佔領，於是他冒著生命的危險，潛入城堡內，想要瞭解整個事情的來龍去脈，並打敗女魔法師，重光故城，當然，在這段冒險的途中發生的事，也就是玩家要解開的故事。筆者建議玩家，最好能先練好阿諾的體格，才不會玩到第二個遊戲就不支倒地了。CRESCENT 的妹妹是國色天香的魔鬼，絕對不適合有高血壓的玩家的哦！

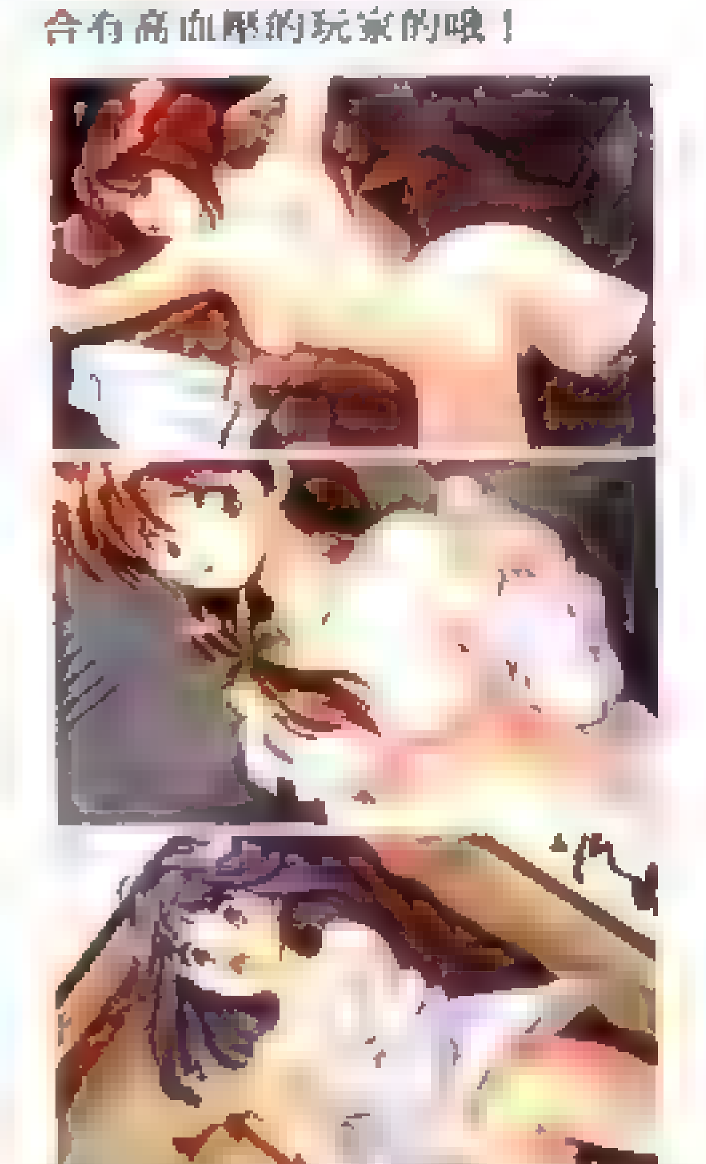


魔獸的祭典

博士未知的慾望



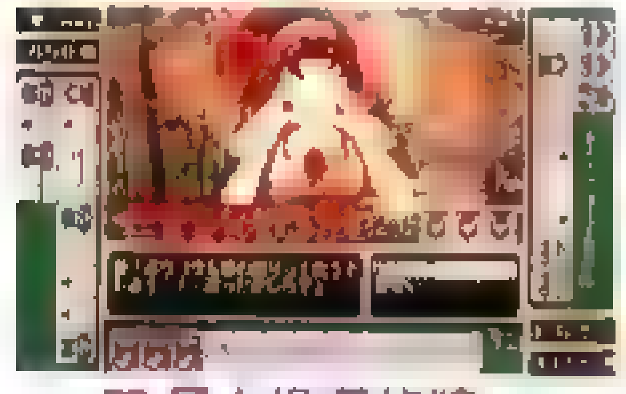
女偵探身體攻擊



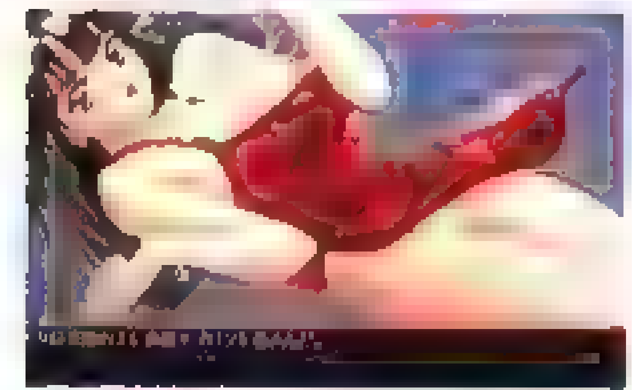
生人迴避的浴池

OH！PAI

歡迎各位來到 PAI CLUB，請問要點什麼呢？我們這裡最出名的是招牌珍珠奶茶，當然，如果您身上有 5000 億的話，還可以和裡面的小姐來場友誼賽，CLUB 裡面有六位來自不同地方的妹妹，有在學的十六歲妹妹（噓！小聲點），有在醫院服務的白衣天使，也有 SM 女王，因為最近有個皇 X 專案正在雷厲風行地執行中，為了避免不必要的困擾，我們採取靜音設計，也就是說這是只需要肢體語言的地方，您不會手語也沒關係，只要用目傳情就 OK 了！在這之前，先看看牌局的規則哦！



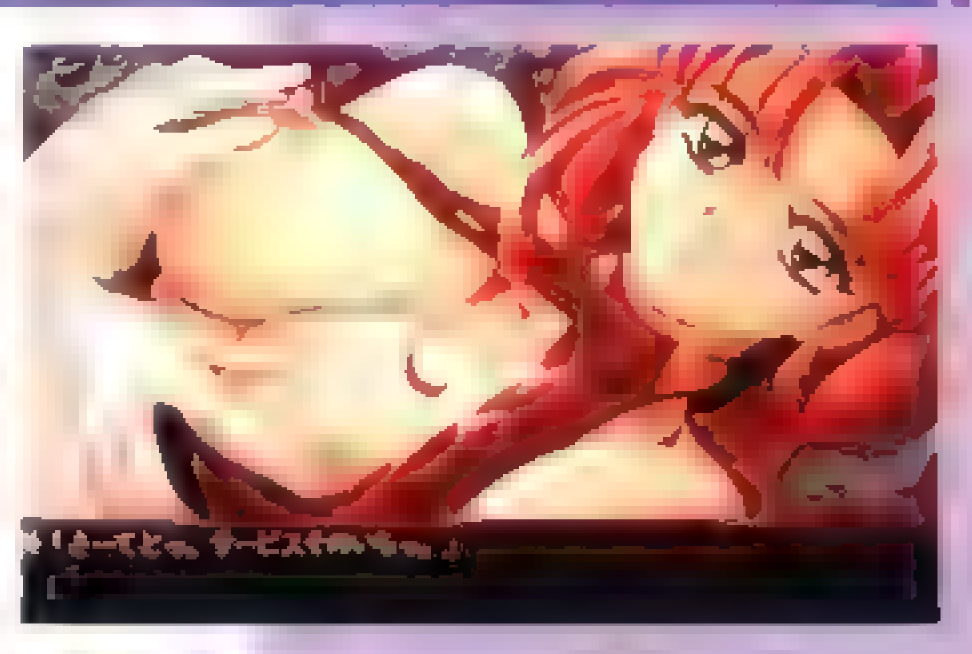
最上役滿的牌



翩然起舞的琴美

好棒的身材

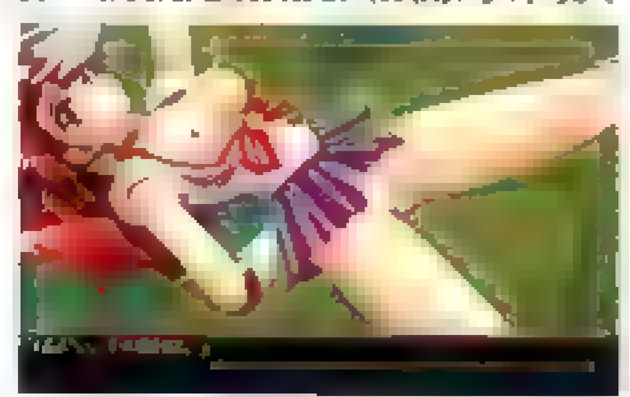
坦白說，一開始的時候筆者還頗不能適應這種打牌法，因為習慣直接玩遊戲，省略了說明，所以打牌時總是搞不清楚為什麼不能胡牌，造成了不少困擾，在這裡筆者把遊戲規則簡單地敘述一下，免得許多玩家有這個遊戲卻不會玩，如果要胡牌的話必須要有三組（一組三張同一花色）一對同色的牌，再配上一組不同色的牌，譬如十一張白色的牌配上三張灰色的牌，當然這只是最簡單的基本牌



輕姿曼妙的半透明睡衣

是菜穗小姐的第一次嗎？

型，和麻將一樣，遊戲也有大牌的牌格，像由三種不同花色的白牌或灰牌所組成的梅役，相當於麻將中的滿貫，如果只有兩種花色就稱為竹役，相當於跳滿的牌，要是兩種花色其中一種花色有九張（一副牌中最多只有九張同花色牌），那就是相當於倍滿的松役牌了，那役滿呢？別緊張！最上役就是相當於役滿的牌啦！



美不勝收

最上役由十四張完全相同的牌所組成，咦？不是說最多只有九張嗎？記性不錯嘛！遊戲中還有紅色的王牌，它可以被視為任何可以配對的牌，所以有紅牌的時候可千萬別退場，這是牌戲不是足球場，記得把握機會碰、吃，想要一親妹妹的芳澤，不機靈點可是會坐失良機的喲！順便也提醒各位準玩家，十種不同的胡牌方式，妹妹都有不同的サビス（服務）喲！

哇！幸福！

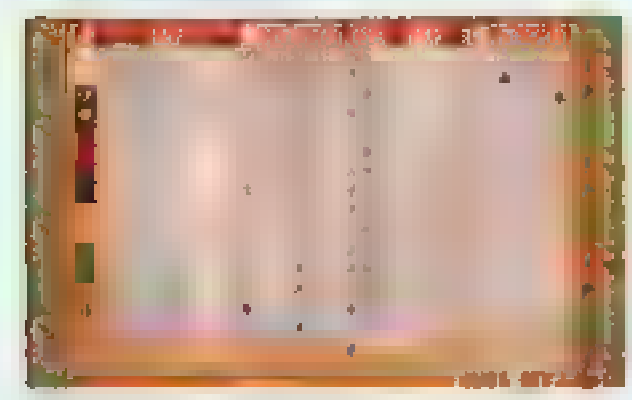
那裡！該謝的人是我

膚白賽雪姬

競馬俱樂部

最近政府為了籌措經費，中央與地方鬧得人仰馬翻，為了財政支出稅收分配的問題爭執不下，於是乎發行彩卷的呼聲又起，姑且不論一個垃圾桶兩萬元和一條比純金打造還貴的捷運，浪費了多少錢，除了彩券和賭場之外，也有人想引進賽馬（似乎除了從賭上面著手，好像沒有人提出什麼好辦法，就連政府作莊的股票證券也是），如果以賭的觀點來說，筆者還是比較喜歡賽馬，因為賭馬實在是很刺激，比起每個月開獎時面對沒趣的數字，那種興奮度要高出太多了！（誰曉得那些搖小白球的機器有沒有動了手腳），本來嘛！賭是人的天性，好玩刺激也是頗重要的，只不過有人往往沉迷其中，那就不好啦，所以，為了滿足這種又能賭又能玩又省錢的目的，不妨試試遊戲，讓你不但可以瞭解馬的習性，也可以到馬場上泡上一整天，只要一套軟體外加少許電費。

◎賭場無朋友，下下下


◎賽前預測分析

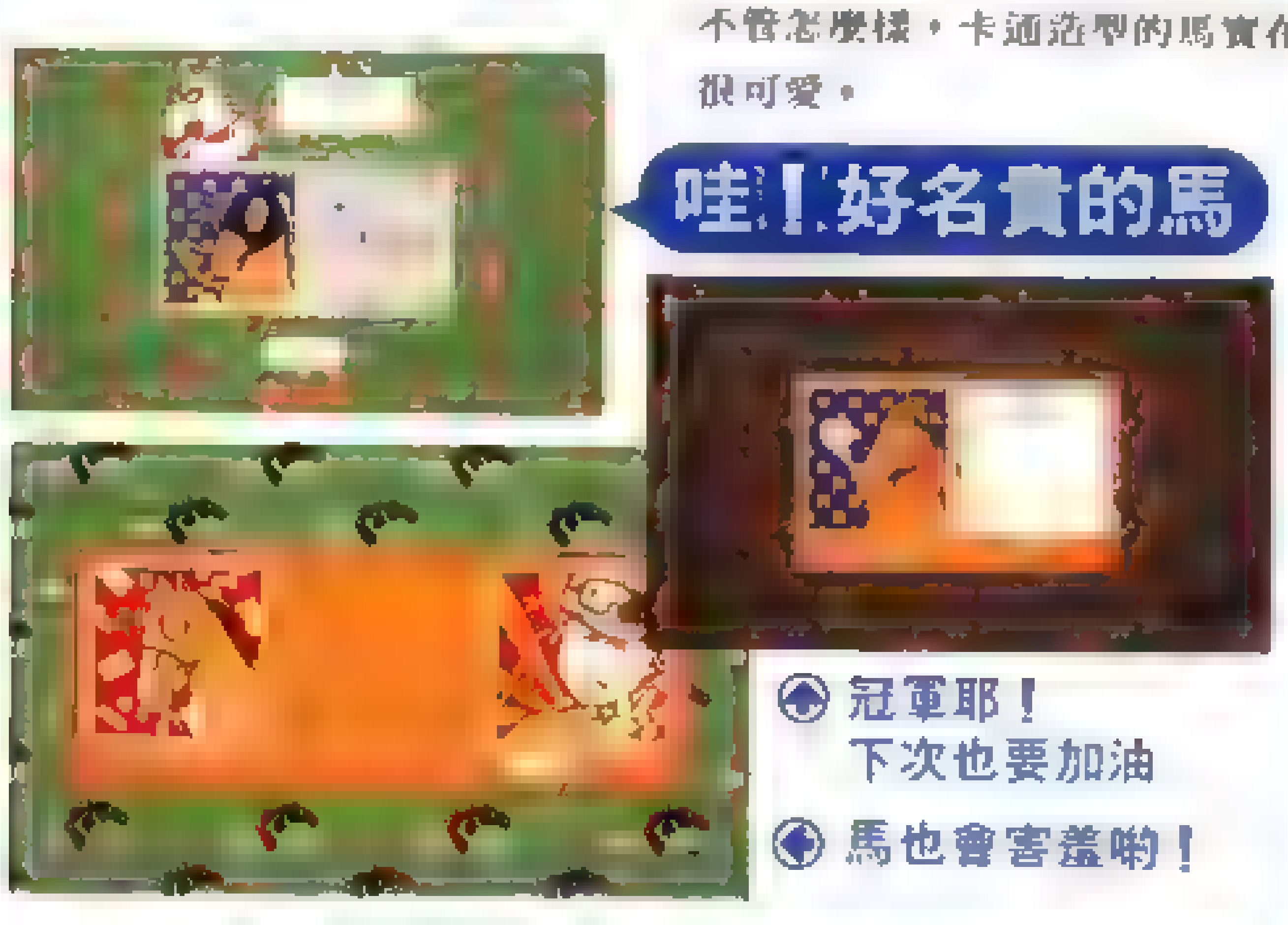
留名馬史

說著說著，好像偏離主題了，「哇！ 14 號的卜卜卜從外線抄出，進入最後的直線加速道，現在領先的是 14 號的卜卜卜，接著的是 6 號的魔術王子，第二順位是天可汗⋯，最後 200 公尺，第一名的卜卜卜距離天可汗有 7 個馬身，魔術王子似乎後力不繼，領先的是 14 號的卜卜卜現在通過終點關，時間是 2 分 25 秒 6，打破馬場紀錄」，嘻嘻！不好意思，客串一下播報員，在競馬俱樂部中提供玩家訓練自己的馬匹以及上馬場豪賭的機會，不過一般來說玩家比較偏愛訓練冠軍馬，看著由自己所調教出來的馬拿到像天皇賞、菊花賞等 GI 大賞時，那種成就感是別人所無法體會的，特別是一些留名馬史的種馬，可是要有相當的實力才行的。

可愛的卡通馬

遊戲有個比較特別的地方就是馬的肖像用卡通造型，看起來很可愛，而且在買仔馬時這圖片上馬的造型就是你選馬的重要依據，一匹擁有優良血統的馬，由於父馬與母馬的傑出表現，使得其後代的仔馬也被看好，因此價格會高些，在這些明馬的圖片上會有星狀的底圖，是優秀的萬能馬，而太陽底圖則代表被看好的新秀，是屬於短跑型的馬，由於遊戲限定7歲退休，因此大器晚成的馬就很可憐了，還有一點很重要，就是馬的氣性（脾氣），也可以從馬的樣子上看出來，眼睛炯炯有神的馬有強烈的好勝心、乖乖型的馬很害羞，比較守成（不想爭第一）、喜歡展示肌肉的馬很有自信、頭上有井字狀（生氣打結？）的馬氣性剛烈，當然還有很多種不同的馬，筆者只是列舉其中幾種，騎師就更有趣了，如果騎師表現傑出（如贏得多次冠軍），他也會昇格哦！（底圖會改變），不過在比賽中則採用真人真馬，相當有真實感，不管怎麼樣，卡通造型的馬實在很可愛。

哇！好名貴的馬



冠軍耶！下次也要加油

馬也會害羞喲！

總評

雖然遊戲的音效表現不是很好（似乎是所有 DOS/V 遊戲的通病），但是整個遊戲玩起來的感覺卻不錯，因為設計者加入了人性化的因素，使得馬和玩家距離拉近，再者透過卡通的方式來表現／相當有特色，也達到了親合和娛樂的效果，想要和這些有趣的馬兒說說話嗎？別忘了競馬俱樂部喲！

競爭激烈的馬賽

一馬當先，萬馬莫敵

長短跑我都在行

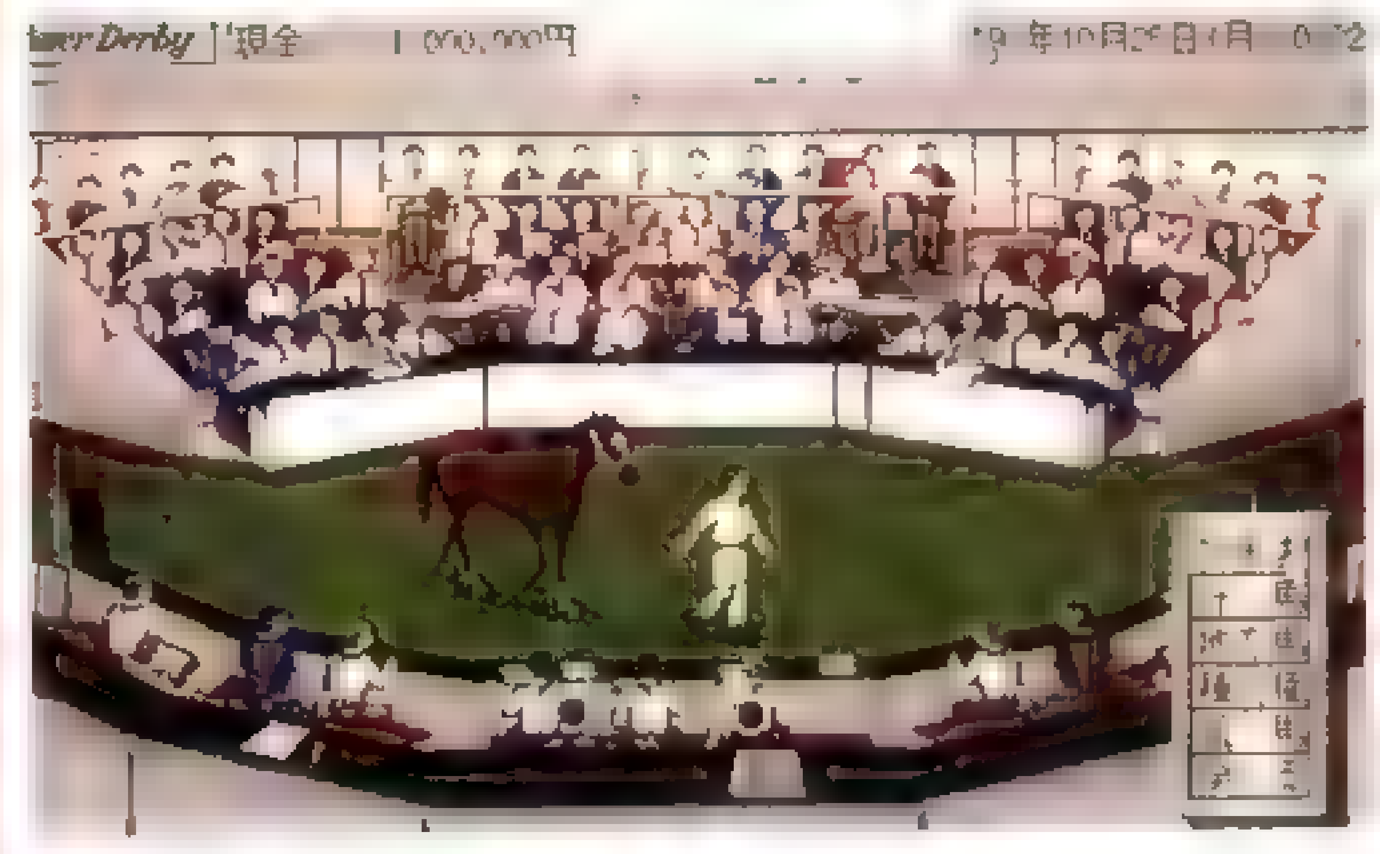
終點將近，快跑！

大賞的冠軍非我莫屬

邁向GI之路

在訓練方面有典型的沙地、草地、坡道、水池等，而休養的地方則有針灸、牧場以及溫泉。利用沙地訓練可以提高馬的耐力（stamina），是最常用的訓練，而草地和坡道都是用來訓練速度的，不過對馬的負荷較大，水池最主要的功用在減輕馬的體重，也能增加少許的耐力，至於休養方面，針灸是針對訓練或比賽時馬匹受傷所採取的方式，如果發現馬兒跑起來怪怪的就要注意了，牧場是讓體重過輕的馬回復元氣的好地方，而溫泉則可以讓馬兒消除疲勞，回復最佳狀況，身為調教師的玩家，如果想贏得GI 大賞，不可不知！更有趣的是，訓練時有些馬兒會偷懶而撒驕、發脾氣，這時候如果玩家瞭解馬兒的習性，趁機會激勵牠，拿根人參給牠當獎品或是威脅牠要行宮刑（母馬只能用打的），就可以讓牠心甘情願地練習，和馬兒對話是很有趣的，有機會不妨多聽聽騎師和馬兒的話，順水推舟才能事半功倍。

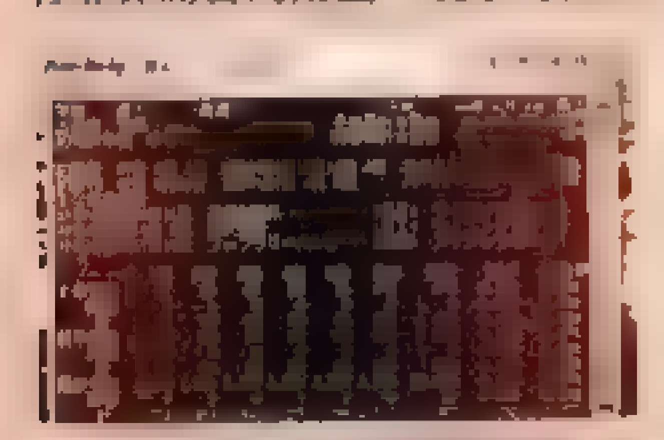
超級競馬聯盟



看完了上一篇的競馬俱樂部，大家應該稍能瞭解競馬的樂趣了吧？現在要爲各位介紹的是號稱競馬遊戲的經典之作－超級競馬聯盟，如果以程度來劃分的話，競馬俱樂部是入門的小學程度，超級競馬聯盟可以說是專業的研究所程度，當然，就遊戲的娛樂性而言，大家會喜歡白話勝過古文，喜歡前者而恐懼後者，但是不可諱言的是，超級競馬聯盟所表現出來的是近於眞實的競馬，讓我們一起來看看這個華麗的競馬遊戲。

詳實的完全紀錄

一進入遊戲看到的就是競馬場上塵土飛揚、萬馬奔騰的實況錄影，從開閘到終點，似乎在告訴大家，這才是眞正的競馬。翻開那本厚厚的競馬用語，在這裡有琳瑯滿目的用語，玩家可以在



完整的競馬用語說明

調教師的資料

騎師的資料

到以前一直搞不清楚的用語解釋，可以稱得上是一本完全競馬用語，值得玩家在此流連一段時間，其次就是所有比賽的眞實紀錄，在玩家加入戰火之前，這裡所儲存的紀錄是日本競馬場上的眞實紀錄，包括所有調教師以及騎師的獲勝紀錄，詳實地記載了所有的賞金、獲勝次數和天候、競馬場狀況，提供玩家作選擇，雖然一開始，身爲馬主的玩家已有一匹馬和專屬調教師、騎師，但是他們都是名不見經傳的小人物，到底可以信任到什麼程度，實在是有待商榷。

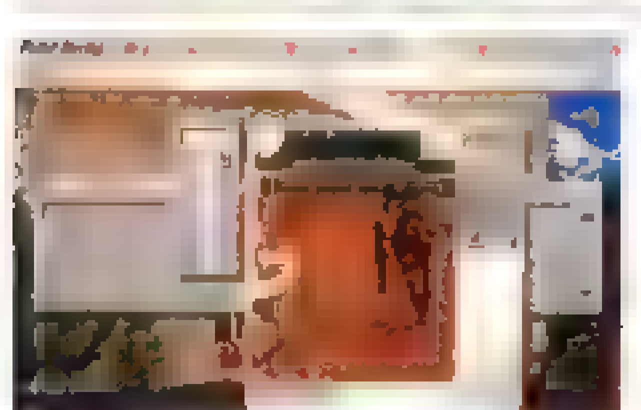
和時間賽跑

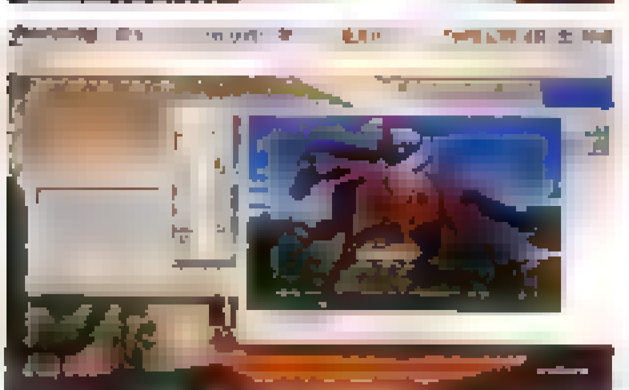
和其他競馬遊戲最大的不同點在於，它採用時間制而非回合制，即使你正在思考或者計算該如何走下一步，右上角的時鐘也決不會慢下腳步來等你，你將會發現每一場比賽的時間都已經在你的行程表上安排妥當，畫面上的出賽時間會不斷地提醒你，也許你什麼也不想做，因爲每個地方－東京、札晃等競馬場有著無數的比賽，一兩個禮拜不出現也無所謂，何妨關起門來研究資料，或者蒙上枕頭睡個大頭覺，讓這個星期在刷牙、睡覺間過去，然後你會看見叫你稍待一會兒的訊息，馬場並不因爲你的缺席而停跑，所有的紀錄在這時候也會被整理出來，並記錄起來。

訓練課程

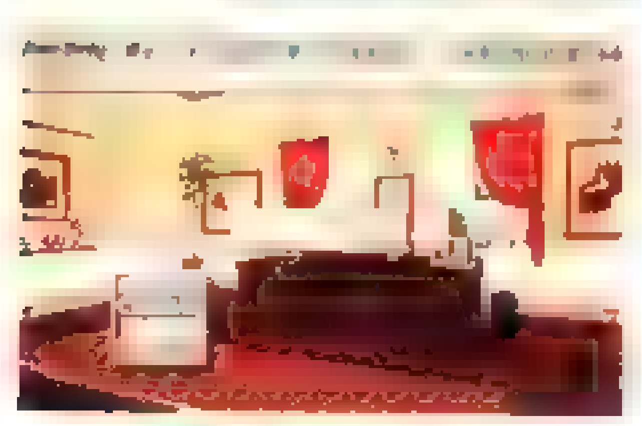
有時候你該到馬廄走走，看看你的愛馬，至少也不會忘了你在做什麼，如果你不急著出場，在這裡多晃晃也不錯，和調教師多聊聊，你可以知道馬兒的近況，要下達什麼樣的命令，是要出賽呢還是改變訓練方式，或者讓調教師發揮他的所長，當然，他

可能比玩家還嫩，也許你可以讓牠在草地上恣意地快跑也不錯，還有，別忘了掌握比賽勝負之鑰的靈魂人物－騎師，順道去拜訪一下，如果比賽勝利的話，記得請他去喝杯酒聊聊天，要是比賽結果不甚理想的話，就只好施以地獄特訓了，對於容易鬆懈的騎師，精神訓練的課程可是不能免俗的哦！





馬的訓練

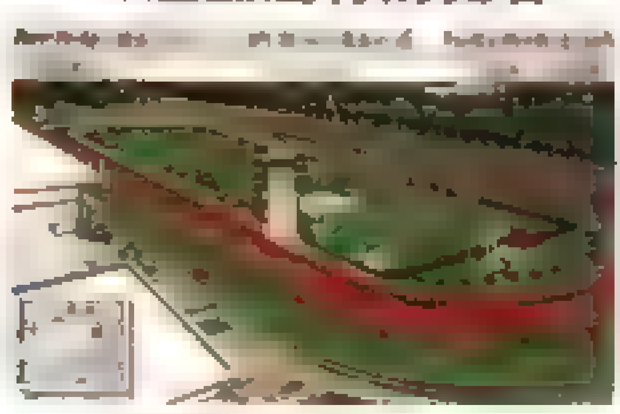


馬主的窩

到賽馬場去

如果要出賽你只需要先登錄好出賽日期，接下來好好調整馬匹的狀況，這時候你必須完全信任調教師，因爲除此之外別無訊息，當然，你隨時都可以到競馬場上去享受那喧騰的氣氛，帶著你的現鈔，最好先到競馬場旁邊的小街上去逛逛，那兒有各式各樣的人可以提供你競馬情報，有的是根據紀錄來評估、有的則是純粹相馬兒的形格，會不會準呢？至少買了份情報會比較有把握吧，會感激得痛哭流涕或者捶胸頓足都無所謂，因爲沒有准了等花車表演也不可以輸了錢就拆人家的攤位，正所謂周瑜打黃蓋，一個願打一個願挨。

遊戲進行的舞台

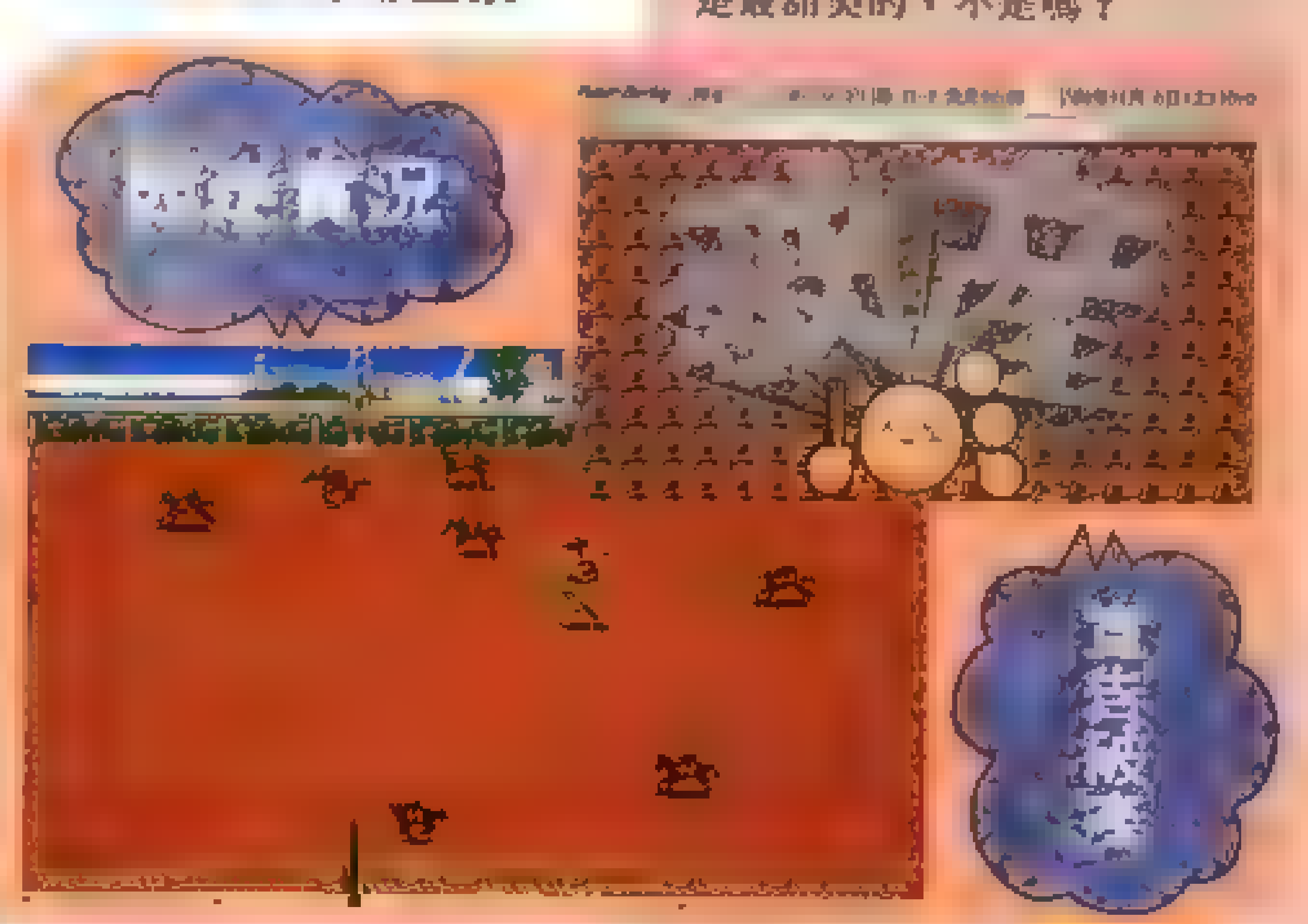


東京競馬場全景

提供小道消息的商人

比賽開始

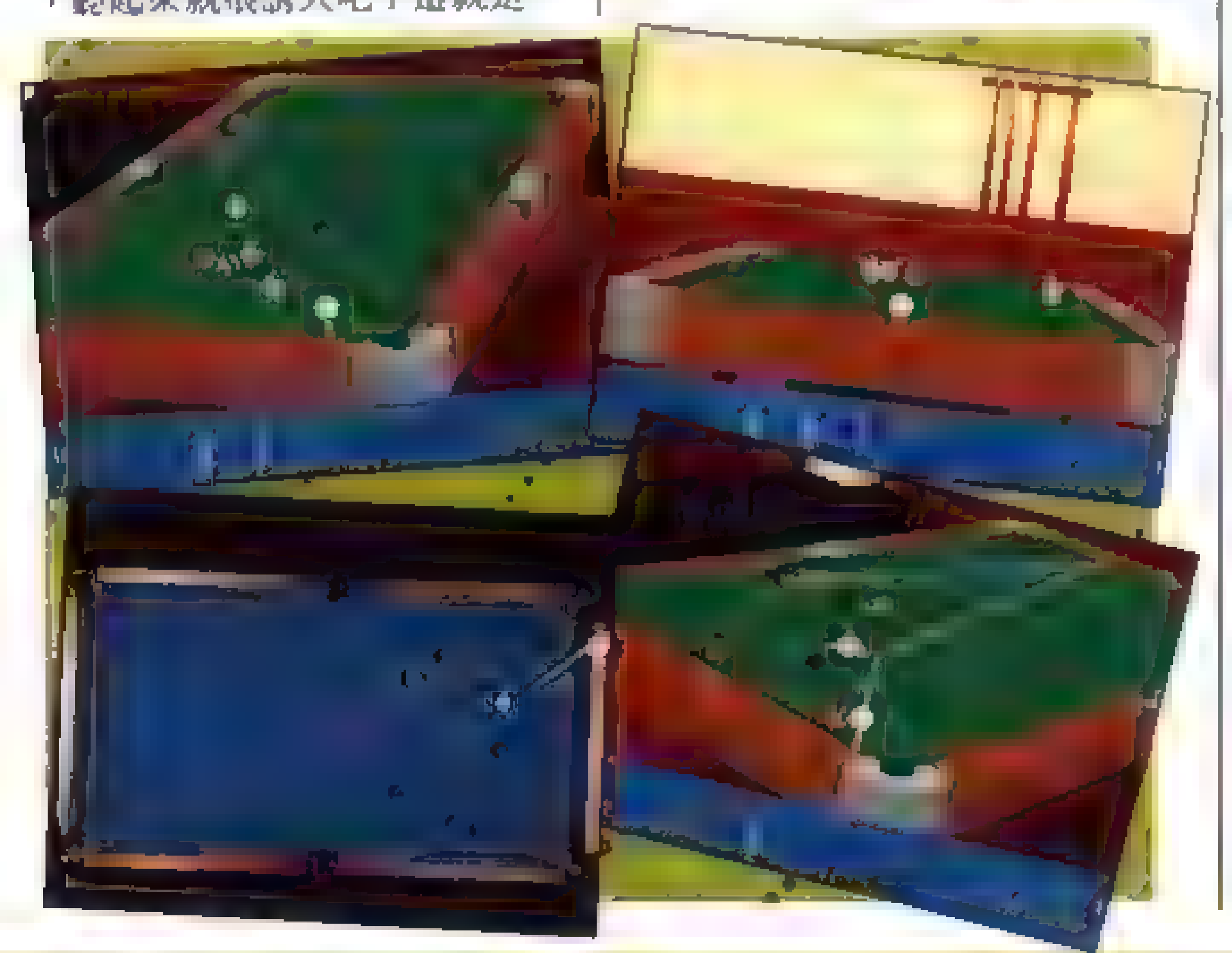
看完了上面的介紹是不是覺得很乏味呢？的確，就連遊戲的進行也是很緩慢的，不怎麼耐聽的背景音樂，再加上節奏不夠緊湊，給人整體的感覺是昏昏沉沉的，在追求實況的同時卻忽略了競馬場上馬匹的真實感，看起來有點尾大不掉的感覺，筆者會傾向於將它定位在參考用的學術領域，因爲這是個正經八百的遊戲，你得一次又一次地嘗試失敗，記取教訓，成功是沒有捷徑的，在這個遊戲中尤其明顯，只有腳踏實地、按步就班地來，相信那閃閃發亮的 GI 獎盃會是每位馬主最大的原動力，雖然很累人，但是汗水播種，收成的勝利果實是最甜美的，不是嗎？



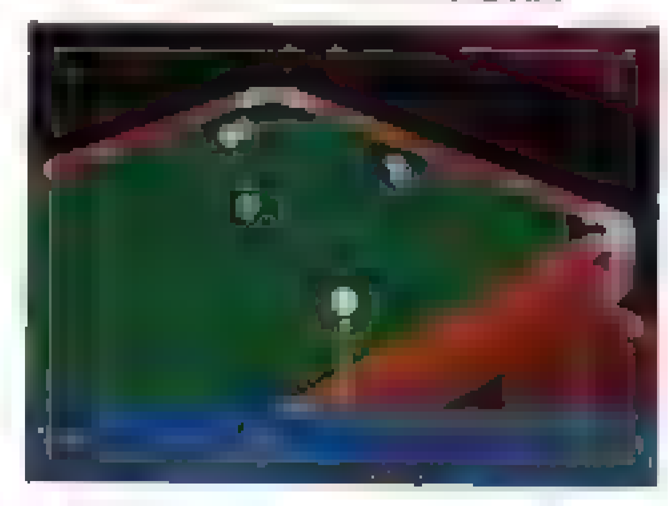
聽過「機關槍」Lou Butera此人嗎？倘若您是個撞球迷，而且經常收看球賽轉播的話，應該知道這位先生曾榮獲世界花式撞球錦標賽冠軍。至於機關槍這個綽號，是得自於他那快如閃電的擊球技巧，無論多困難的球，他幾乎不假思索就出桿，最神奇的當然就是在別人看來如此「急躁」的擊球法，竟然絲毫不影響其準確度，只見球兒個個自動躲回球袋裡冬眠去了，真是讓觀者讚嘆：「球是他養的嗎？」

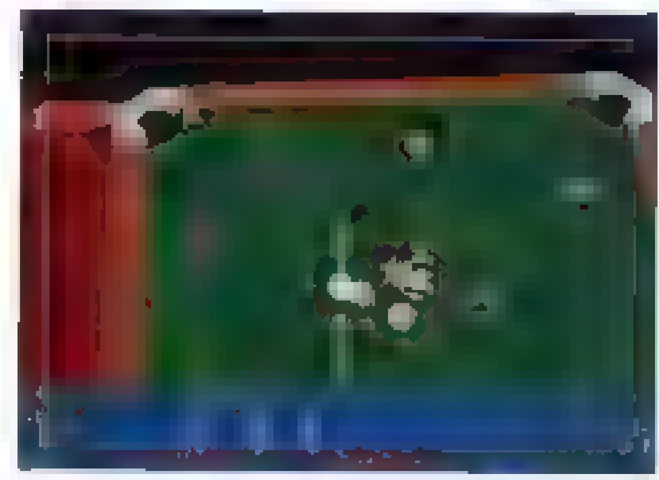
由 Lou Butera 現身說法所錄製的撞球技巧與花式特技影片，聽起來就很誘人吧？這就是 Virtual Pool 這款[redacted]最大的噱頭：從最基本的瞄準、力道控制到下塞（台語稱做「插輪」）都在影片的收錄範圍內。至於花式特技方面，更是五花八門，應有盡有，其中更有您甚少見到的「機關槍」獨門絕技。難怪此遊戲在國外的廣告上會一直強調本遊戲有助於增進撞球技巧，還有「不滿意可退費」的服務，這可不是耍噱頭喔！不過在國內，尚無任何電腦遊戲軟體公司曾作過這種保證，所以最好還是把它當做是套純粹的電腦遊戲吧！除了影片外，光碟片中也有許多教學課程，教導玩者如何操作與設定遊戲，這一部份的內容都是錄自遊戲本身的畫面，還有語音旁白作為解說。細心的玩者可以 dir 光碟片的內容，看看整本說明書的 pcx 檔，不過此舉真是讓人有點匪夷所思—這不是鼓勵盜版嗎？最有趣的，就是光碟片中收錄的一本電子書「圖解撞球史」，內容之豐富令人咋舌，把撞球的起源和發展用生動的插圖加以解說，值得一看。

光碟片中當然以影片的資料最大，佔了400 MB以上，而撞球遊戲的部份相形之下就少得多，但千萬別以為遊戲的層面就簡陋得多；不要忘了這是個撞球遊戲，不需要甚麼華麗的音效和畫面，也沒有拉拉雜雜一大堆頭的球員資料。事實上，Virtual Pool甚至可說是有史以來最逼真的撞球遊戲。記不記得以前大型電玩上的那個撞球遊戲，聽說有人可以用「背公式」的打法一球



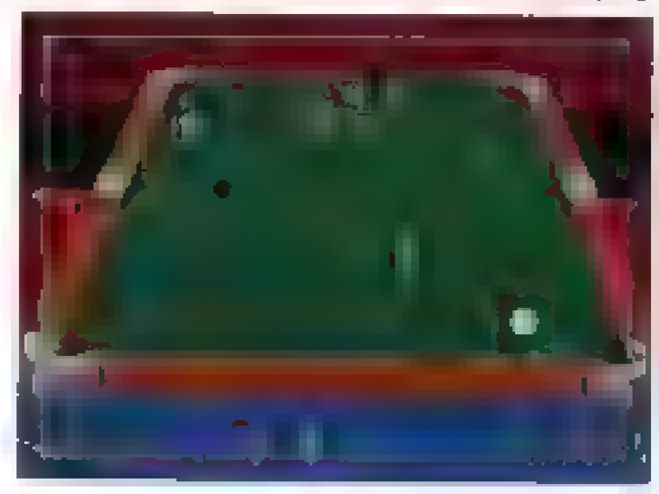
球接著打，用五塊錢耗上一整個下午，打到自己手軟投降為止。Apple II和IBM PC上也曾有過不少的撞球遊戲，這些老遊戲在球路的計算和力矩的結果上，還算勉強達到些許的真實度，但都有一個很大的缺點—畫面的解析度太低，幾乎使玩者無法瞄準。試想一下，一個撞球選手連自己的眼睛都沒辦法相信了，要如何打出精采的球賽？所以這個毛病根本就是電腦撞球遊戲的末期癌症，影響了遊戲的娛樂價值。





Virtual Pool 在 320 × 200 模式下執行時一樣有這種困擾，但它也支援 VESA 1.2 相容的 640 × 480 模式，再加上畫面放大的細微瞄準等功能，使得玩者能像真實世界般做精確的瞄準。而電腦撞球讓人最爽快的地方，就在於「瞄哪裡，打哪裡」，只要玩者瞄到哪一點，球就往哪一點滾過去（不過別忘了擦輪過的球是會改變球路的）。光碟片中提供的撞球有八號球、九號球、十四分之一球（這也是台灣最流行的一種撞球遊戲）與樂袋球，所有的球戲都是採用同一型的花式撞球。很可惜的是遊戲並未提供另一種頗受歡迎的司諾克撞球。所有的球戲都根據規則限定了玩法，如果不照規定擊球就算犯規。對於初學者來說，八號球和樂袋球較為少見，難度也較高，建議先由十四分之一球開始學習基本的技巧，然後向九號球進軍。

Virtual Pool 完全模擬了撞球的擊球步驟，您在擊球前先瞄準，然後決定球的下桿位置，是要拉桿、定桿還是推桿，如果要打出高難度的跳球或大曲球，也可以把球桿的尾部抬高，最後根據自己所要的力道將球擊出。在擊球時，玩者不用擔心架桿或雙腳離地的問題，也不用怕發生巧克（chalk）沒擦好會「禿ㄎㄟ／」的窘況，只要球瞄得好，一定有讓您滿意的結果。最貼心的是，遊戲也為初學者設計了輔助線功能，把母球和子球未來行走的路徑都畫出來。除了刁球外，所有玩者都可以靠這個功能享受消庫的快感，不過會有點無聊就是了。和電腦選手對打時，輔助線功能會失效，好個電腦！如果您覺得自己一個人和電腦敲桿甚為無聊，本遊戲也支援連線對戰的功能，您可以用數據機、LL線（Null Modem cable）和IPX網路和另一位玩者連線。在雙打時，輔助線也是無法打開的。



Virtual Pool 的缺點，在於遊戲的氣氛不夠熱鬧。雖然球兒相碰的聲音甚為逼真，但是除了背景音樂外就一無所有，感覺起來，好像是在密室裡比賽。如果設計者能加上像「名流高爾夫386」的觀眾效果，每進了漂亮的一球就來段熱烈無比、振奮人心的歡呼聲，相信會讓玩者更沉迷於其中。遊戲的另一個缺點，就是電腦的對手實在太強，許多連職業選手都未必能解得開的一球，它都能順利擺平。這也難怪，電腦本來就一定是神準無比的，程式本身也不考慮其它干擾球路的因素。

最近電腦上接連出現了好幾套讓人驚喜的運動遊戲，在效果上都直逼電視遊樂器。撞球迷們，請拭目以待吧！Virtual Pool 可說是電腦上有史以來最好的撞球遊戲，無論在真實感和可玩性上都屬一流，就算是電視遊樂器，也很難能表現得更好了！

3D立體地球儀

3D ATLAS ●GLOBE

3D ATLAS，3D立體地球儀，美國EA公司95年度力作。是目前市面上唯一真正以3D手法表現地球各種不同風貌的產品。包括數千張的高解析開謀衛星照片，數十組旋轉地球動畫。向您介紹全球的政治，經濟，環保，地理等所有現況，及這些狀況形成的背景原因與發展演進過程。

例如，從3D ATLAS看我們最關心的一片土地--台灣。除了經緯度及全球性的相對地理位置等一般性的地圖資料外，你還可以查詢台灣現在地理位置的歷史演進過程（3D表現大陸板塊漂移過程，旁白敘述）。台灣氣候及溫度歷年來的變化，台灣的地形及地殼構造，生態分佈，四周的海洋深度，洋流變化及火山分佈等自然界狀況。在台灣的政經情形方面，如國旗，首都，主要城市，總人口數，主要語言及貨幣，宗教，國民生產毛額（GNP），林產，魚獲量，各種農產品產值及進出口金額等的數值記錄及逐年成長比率，除此之外，還有台灣的人文歷史檔案（政經大事記錄），及觀光名勝的介紹。

3D ATLAS裏的台灣資料，可說是非常豐盛並超出一般人的知識範圍甚多了。

3D立體地球儀已榮獲美國EMMA（年度最佳資訊及參考類產品）獎，其銷售量亦已超過百萬套。在此鄭重向你介紹這本立體有聲的地球百科全書，其主要內容可略分為四大部份，分述如下：

內容有：①全球國家名稱、相對位置、面積、經緯度、地形、氣候變化、生態演進、溫度、海洋、海溝、洋流、地理構造、當地時區等基本資料，並有放大、縮小、白晝與夜晚等功能。

①全球之最。包括最大城、最高山、最長河流、最深海溝、最多人口、最大國家等TOP資

料。

內容有：①各國統計資料--人口數、首都、主要城市、宗教、語言、貨幣、該國年度 GNP、農林漁牧礦工業各項產值、各項進出口產品金額及軍事、文化、教育與政府各項費用支出金額。另有各國的歷史小檔案，並以風景明信片的方式介紹該國名勝，以衛星照片的方式介紹各國主要城市。

②全球經濟資訊與比較--共分爲農業、人口、能源、運輸…等八大項，每大項內又有近百小項的統計資料，資料跨越的時間約 20 年。每年的各國各項產值及全球總產值，都可以條狀，線型或分佈圖來表示，並最多可六國同"圖"比較，十分清楚仔細。

③更新與補充--大部份的資料皆收集至 1991 年，對全球性的工作而言，也算差強人意了。但是，如果你正好有較新的圖片或數據時， 3D ATLAS 也提供了自行補充的功能，使你的 3D ATLAS 更獨特且完整。

這是一個精采的部份，因爲 3D ALTAS 以"縮時攝影（TIMELAPSE）"的動態方式，從億萬年前開始，說明沙漠、岩

石、山、河、森林、陸塊漂移等自然現像的成因與目前分佈狀況。此外， 3D ALTAS 也將人類對自然景觀造成重大影響的事件也收入此部份說明，諸如酸雨的故事、核子危機、石油污染、絕種生物及水資源的濫用等事件，都有充滿人道精神的旁白與攝影表現。

是一問答遊戲的單元。問題內容是各國風俗民情，穿插人類追求飛行的記錄短片，依答對的速度及題數，累積飛行里程數，直到完成繞行地球一周爲止。在中文 WINDOWS3.1 的環境下，這一部份會出現一、二個亂碼，但無決定性影響。

"3D 立體地球儀"目前有 WINDOWS 及 MAC 版本，顯示是 640 × 480 256 色，需 8MB RAM，到目前爲止，我認爲 3D ATLAS 的缺點是各國文化，音樂方面的資訊收集較少，另外就是原版產品的共同缺陷--英文障礙。但最令人遺憾的是在國家級的各項統計資料比較中，完全沒有列入台灣的資料，但在國旗介紹中，卻可以看到 Republic Of China國名及國旗及台灣介紹，由此亦可略窺在一般外國人心中的台灣定位如何了。雖然難免遺憾與感慨，但仍然向您推薦， 3D ATLAS 是一個值得收藏以供隨時查閱的好軟體。有世界觀的玩家們，千萬別錯過。

P.S ：因爲目前很少看到這套 EA 的 3D ATLAS ，有興趣的玩家恐怕要努力找尋一番才能到手了。

上海麻將名人賽

SHANGHAI: Great Moments

／紫陽

西元 1120 年，也就是宋朝年間，規則完備的「麻將」正式和中國各階級人民見面，當而皇之流行了數百年，成為中國人的國粹。

西元 1920 年，一位美國商人將這個古老的牌戲傳到西方，並加以改良成另一種玩法，由於商人從龍蛇混雜的上海灘見識到這種娛樂的魅力，所以紀念性的稱之為「上海」。

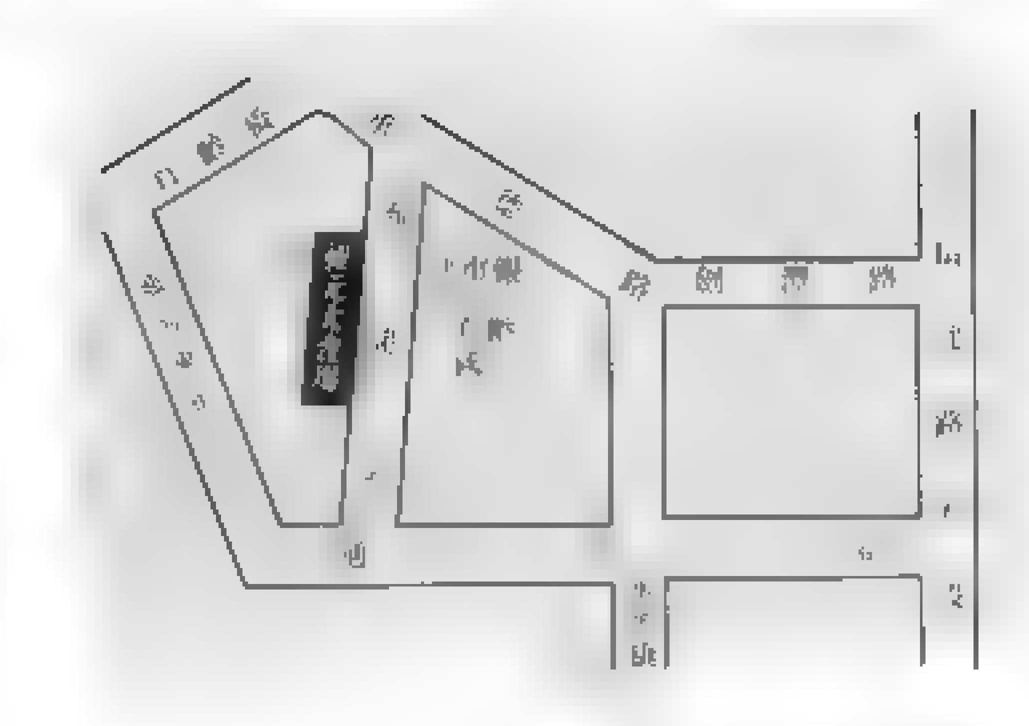
在遊戲中，您可以嗅到一股很濃厚的中國意味，除了由「喜福會」的女星：Rosalind Chao 來配音介紹及做串場、提示的工作，還在傳統上海及競賽中安排了中國的亭台樓閣及塞外邊疆的風景，在 SVGA 的畫面下，十分美麗。

由於遊戲在 WINDOWS 中進行，所以可以用滑鼠輕鬆悠遊於〝牌〞間，下拉式選單提供了許多功能，包括可以賴皮的回手、重新洗牌等一般功能，還有吸住往下掉牌的磁性效果、游標暗示等偷吃步的功能。

遊戲共有六種，每一種都需要策略性、記憶力及一點運氣，第一種是〝傳統上海〞：螢幕上的 144 張牌都當做是仇人般欲除之而後快，消去的方法是找到兩張相應的牌，這兩張牌必須是上方沒有其它牌壓住、牌的左邊或右沒有其它牌緊靠著或兩側邊都沒有牌緊靠著才可以，每次兩張，並在相同的牌間尋找最佳的的配對方式，直至所有的牌都被拿光為止。由於重覆的牌可能有兩對，也就是四支牌，有的可能被壓在看不到的地方，所以看到可以拿的牌，千萬別高興就把它們消去，小心另外兩支可能很可憐的被壓在下面永不能翻身，這樣一來，遊戲就玩完囉！玩者就在拿牌記憶力訓練、消牌先後順序及眼力訓練中和 144 張牌奮鬥。第二種是〝萬里長城〞，您必須在滿滿的牌型及眼花撩亂中進行遊戲，拿牌的規則和傳統上海一樣，可是當您消去了下方的牌，上面的牌就會稀里嘩啦的掉下來，明明可以拿的牌變成不能拿，也極有可能掉成完全沒有牌可以消去的情況。第三種是〝北京麻將〞，結合了上述兩種遊戲之特點，北京麻將加入了可以整個直排或橫排或單獨移動牌的功能，如此一來，夾在中間的牌，也有可能被消去，成為漏洞，然後增加拿牌的機會，遊戲是以得分來計算，利用移動牌來消去一組牌，就可因您的智慧得到高分。第四種是最緊張的戰鬥上海麻將，一開始只有 72 張牌，另外 72 張掌握在其詐無比的電腦手中，遊戲開始後，每隔數秒鐘就〝不按牌理出牌〞的增加牌數，目的是在刺激您看牌找牌的思考時間加快，只要過一秒鐘您下不了消牌的決心，下一秒鐘另一支牌會令您更傷腦筋，等到電腦下完他的牌，您還是蝸牛般的找牌，就再次完蛋啦！第五種是長時間的競賽挑戰，以上所述的玩法將在競賽中的 12 關中輪番出現，這種玩法的限制最多，以一關關計分方式進行，好像那種長達數小時的耐力智力的考驗。第六種是暗牌模式，顧名思義就是看不見所有的牌，您必須在翻開的瞬間記憶牌的樣子，找到另一支相同的牌，難度非常的高。

這個遊戲在國內和國外都受到玩者的喜愛，外國人是好奇，而中國人是為它的變化多端及強大的時間消磨性所惑。覺得最近腦袋有點癡呆的、不夠靈活的人，可以用上海來重振雄風哦！

台北北區最大電腦量販超市——昶元電腦



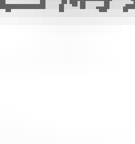
送貨到府

服務到府

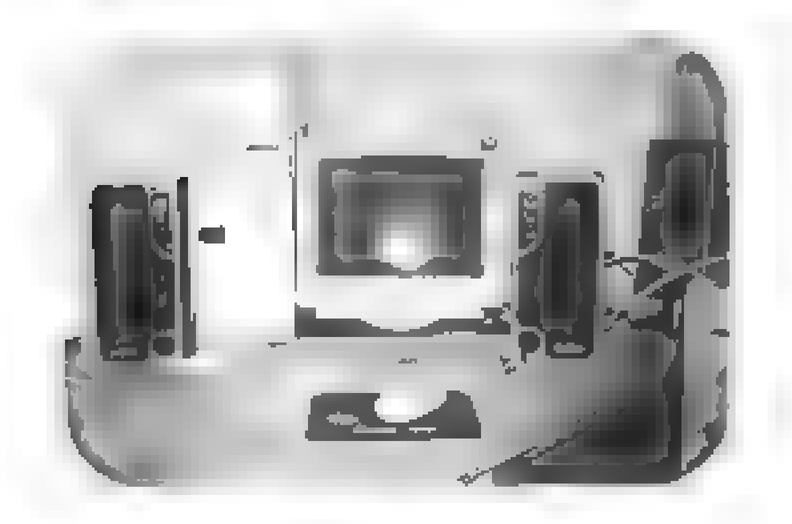
一年保固

✻ 全國首創先上 **免費** 電腦課再決定是否購買電腦!!

✻ 讓您買到安心用的貼心!! ♡ ♥ ♥



✻ 各型電腦(宏碁、聯強、大衆……等)經銷特價量販供應!!



486D×2－66	NT $ 2X,XXX 元
Pentium 90	NT $ 4X,XXX 元

購買電腦 送 **10** 項贈品

電腦課程 **6** 小時

☎ 數量有限……歡迎來電詢價!!

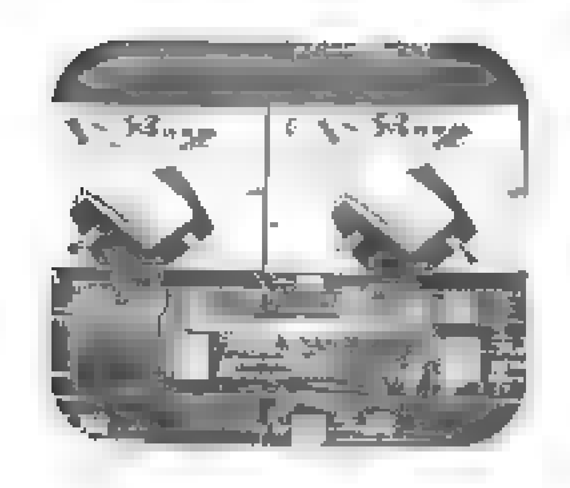
✻ **昶元** 爲使愛好電玩的朋友，不再因玩電玩有"記憶體"或"當機"危機特別免費開闢"電玩修改記憶體秘笈"課程。

限 **20** 位(歡迎來電報名)

日期	時　　間
9/2	晚上 7:00～9:30
9/9	晚上 7:00～9:30

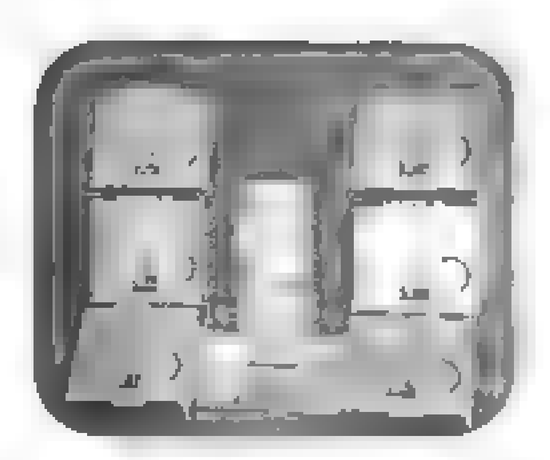
另"每月本公司皆有各種免費課程 名額有限歡迎來電報名"

台北北區最大電腦量販超市—昶元電腦

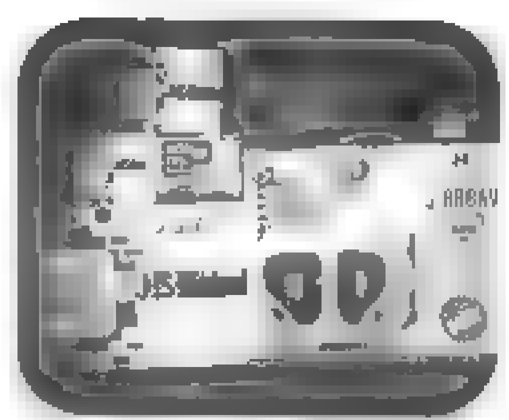


天貂滑鼠
特價：530 元

各型搖捍
特價：199 元起

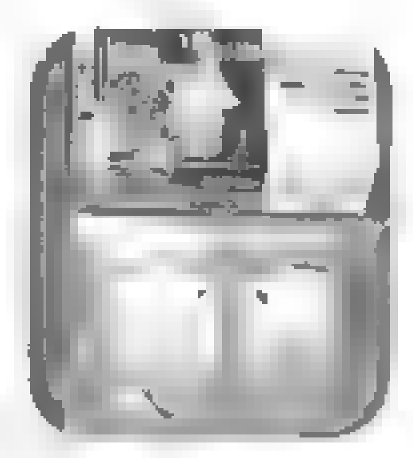


5¼"鐵佛龍磁片
NT $ 180 元



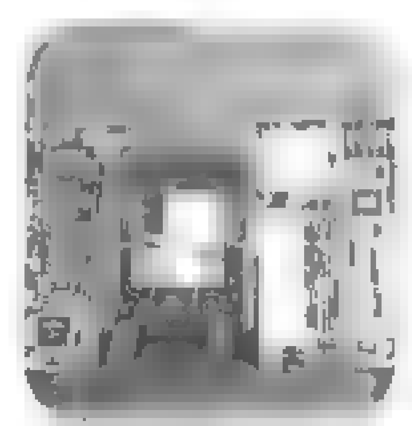
JS 防磁喇叭
特價：350 元起

原價 10900
特價 9XXX 元
限 3 台

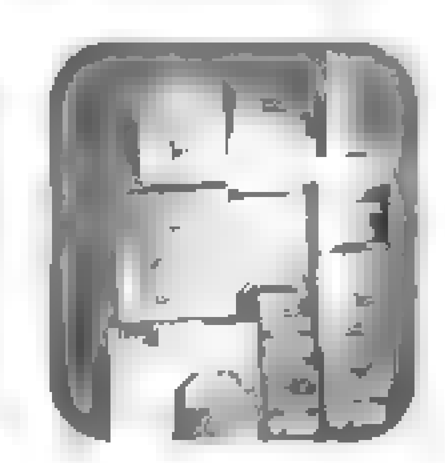


16 位元勁聲卡＋喇叭
特價：2200 元
（限 10 位）

數千種光碟
特價供應
（另有出租類光碟）

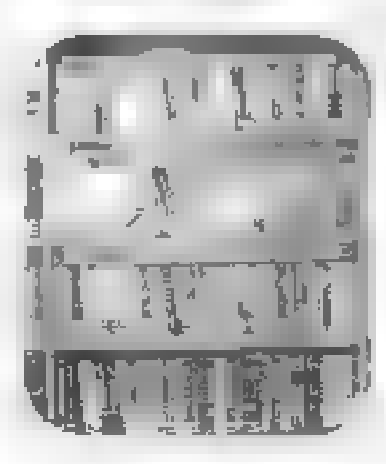


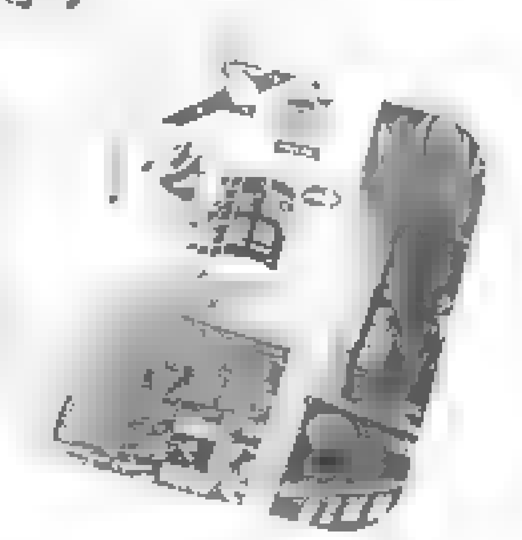
電腦週邊零件
特價供應



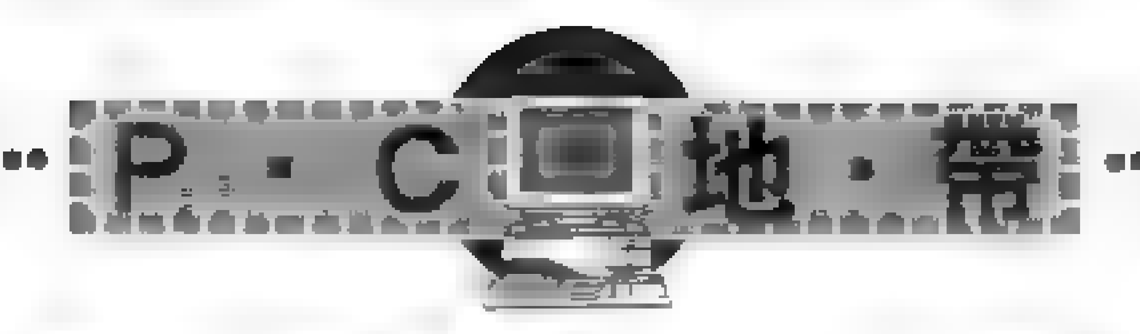
各種廠牌
印表機色帶
特價供應

為慶祝本公司台北東區門市開幕，
至 9 月底止遊戲、書籍一律 **8** 折起，
凡消費超過 100 元另有摸彩（統統有獎）
獎品有（收音機・T 恤・光碟軟體・清潔片・手錶，鼠墊……等）。





昶元電腦量販超市
地址：台北市士林區福港街 238 號 1 F
TEL：8825275



淺談個人電腦的安全問題(下)

Gorden.P

再進一步的「安全」問題是如何確保硬碟中的資料不至被竊取，NORTON 的工具箱也針對這個問題提供了以下三支程式來解決這個問題：

(1) DISKMON.EXE：本程式提供了三個小功能來幫助我們保護磁碟以避免意外或人爲的傷害：① Disk Protect：你可以選擇是要保護磁碟系統區域、檔案或是整部硬碟，若沒有經過你的許可，這些被保護的區域將無法寫入任何資料。

② Disk Light：啓動此功能會在螢幕的右上方顯示正在進行存取動作的磁碟機代號（只限本文模式）。如果你的電腦是放在電腦桌下或是磁碟機指示燈壞掉，那麼這個功能可幫你解決存取資料時需不斷低頭注視磁碟指示燈的麻煩。

③ Disk Park：本功能可以幫你在電腦電源關閉前將硬碟的讀寫頭移到安全區，避免關機時磁頭下降打壞磁碟表面。不過現在的硬碟都已具備自動 park 的功能，使用者不必擔心這個問題。其命令列使用語法如下：

```
Disk Monitor, Norton Utilities 8.0, Copyright 1994 by Symantec Corporation
Protect disks from accidental or malicious damage
DISKMON /PROTECT+|- [/SKIPHIGH]
DISKMON /LIGHT+|- [/SKIPHIGH]
DISKMON /STATUS
DISKMON /UNINSTALL
DISKMON /PARK
  /PROTECT+|-      Enable or disable Disk Protect.
                   開啓（+）或關閉（-）磁碟保護功能
  /LIGHT+|-              Enable or disable Disk Light
                   開啓（+）或關閉（-）磁碟讀寫指示燈（在螢幕右上方）
  /SKIPHIGH              Do not load into High memory.
                   程式載入時不使用 UMB 。
 /STATUS          Display Disk Monitor Status.
                   顯示 diskmon 目前的狀態。
  /UNINSTALL             Uninstall Disk Monitor.
                   自記憶體中移除DISKMON.EXE 。
```

(2) DISKREET.EXE：這個程式可拿來保護一些機密性的檔案，使別人在沒有得到你的許可下，無法存取這些事先上鎖的檔案。本程式可讓你將指定的檔案加密，並且要在輸入的密碼正確後才能將這些檔案解密。這對資料庫或本文檔的保護將非常有用。要使用這個功能必需先在 CONFIG.SYS 中掛上下列指令：

DEVICEHIGH=DISKREET.SYS

然後在提示符號下可隨時透過 DISKREET.EXE 來對檔案做加密或解密，其使用語法如下：

```
Diskreet, Norton Utilities 8.0, Copyright 1994 by Symantec Corporation
Manage encrypted logical disks (NDisks) and encrypt/decrypt files
DISKREET                     DISKREET /ON          DISKREET /HIDE:drive
DISKREET /CLOSE        DISKREET /OFF            DISKREET /SHOW:drive
DISKREET /D:filespec /P:password
DISKREET /E:filespec /P:password /T:target
DISKREET /STATUS
  /ON      Enable driver   （開啓指定邏輯磁碟，儲存加密檔案用）
  /OFF     Disable driver  （關閉指定邏輯磁碟，儲存加密檔案用）
  /CLOSE   Close all NDisks（關閉所有邏輯磁碟，由 NDisk 所產生）
  /SHOW    Unhide an NDisk                  drive    Drive on which to
      不隱藏由 NDisk 所產生的                         show or hide NDisks
      邏輯磁碟。                                        指定要隱藏或不隱藏
                                                        的邏輯磁碟代號
  /HIDE    Hide an NDisk
      隱藏由 NDisk 所產生的邏輯磁碟。
```

```
/E      Encrypt files                              filespec  Name of file to be
        為指定的檔案加密。                                    encrypted or decrypted
/D      Decrypt a file
        為指定的檔案解密。
/P      Specify a password       password  Password to use
        加密或解密時直接指定密碼，每次要存取該檔案時會請求輸入密碼。
/T      Specify encrypted file            target    Name of encrypted file
        指定加密後的檔案名稱。
```

此項對檔案加密或解密及如何產生一邏輯磁碟的操作有點複雜，我們留待下回專章介紹。

(3) WIPEINFO EXE ：這個程式可以將已經被刪除的資料，徹底的自磁碟上清除，使別人無法再利用軟體或硬體的技術將這些資料復原。這個程式可讓你確保一些技術性的資料在轉存到另一部硬碟時，不至被有心人士竊取。因爲在 DOS 下刪除一個檔案時，並沒有真正地自磁碟上清除。 DOS 只是在目錄區與 CLUS－TER上做一個標記，表示再有任何寫入動作時，通知 DOS 這些「被刪除掉檔案」的空間可以拿來重新配置使用。而實際的資料內容卻仍然儲存在磁碟上，此時若不使用本程式將其清除，則該檔案就可以輕易的被竊取，經常處理一些機密性資料的使用者，得特別留意這個問題。其命令列的使用語法如下：

```
Wipeinfo, Norton Utilities 8.0, Copyright 1994 by Symantec Corporation
Completely destroy confidential data in files or on disks.
WIPEINFO [drive:] [/E] [/GOV:n] [/R:n] [/V:n] [/BATCH]
WIPEINFO [pathname] [/N] [/K] [/S] [/GOV:n] [/R:n] [/V:n] [/BATCH]
 drive          Drive letter of drive to wipe.
                要清除的指定磁碟代號。
 /E             Wipe all Erased and unused data space only.
                只清除被刪除區及未被使用的資料區。
 pathname       Name of file to wipe.
                指定要被清除的檔案名稱。
 /N             Non-wiping mode (delete files, but don't wipe).
                只刪除檔案，但不清除該資料區。
 /K             Wipe the slack space of a file.
                只清除儲存在 slack space 中的檔案。
 /S             Wipe or delete files in subdirectories also.
                清除或刪除包含子目錄中的所有檔案
 /GOV:n         Wipe according to U.S. Government rules
                (repeat pattern n times, default is 3).
                按照美國政府的標準規定來清除磁碟
                預設是重覆清除三次。
 /R:n           Repeat wiping n times (default is 1).
                重覆清除指定的次數。
 /V:n           Value to overwrite wipe area (default is 0).
                指定清除時要覆蓋到該區的資料值，預設值是 0。
 /BATCH         Execute command without prompt (for Batch files).
                執行此命令時不顯示任何提示，在批次檔中執行。
```

以上所介紹的各種安全保護措施仍然有一個很大的漏洞，因爲這些程式不是掛在系統配置檔 CONFIG.SYS ，就是掛在自動執行檔 AUTOEXEC.BAT。有心者只要中斷這兩支程式的執行或直接由 A: 磁碟開機就可直闖空門了，如此看來我們以上所介紹的各種預防手段不是白搭了嗎？面對這種問題一般的解決方法有：

(1)將軟碟機拆掉。

(2)安裝防拷卡。

(3)電腦不用時將鍵盤拆下藏好。

(4)電腦全部改安裝抽取式硬碟，不用時將硬碟收藏好。

以上的方法雖然有助於問題的解決，但不是要增加額外的經費負擔，就是實行起來非常麻煩，無法長久爲之。其實現在的主機板其 BIOS 中都附有設定密碼的功能，我們只要將其參數設成 alway 即可，以後不管你是要更改 cmos 參數或是正常開機，系統都會先要求你輸入正確的密碼才能順利的進入整個系統。而 BIOS 的程式是無法中段的，除非你將 cmos 放電。看來個人電腦要找到一個絕對安全的保護方法倒還有點困難，不管如何，有措施總比完全不管來的安心點，你說是嗎？

終極遊戲剋星卡

作者 賴福鑫

國產的遊戲修改工具軟體如：遊戲剋星四代（ GB4 ）、整人專家 4 0 （ FPE ）、雄中的 GBP ，還有國外的遊戲巫師 Game Wizard ，想必大家是耳熟能詳，而且不少人有一套，以便能在遊戲中過關斬將、降妖除魔。今天要為大家報導的是一塊來自英國的「終極遊戲剋星卡」--Action Replay PC，這是一塊功能超越 GB4 ，可與 FPE、GW 分庭抗禮，集畫面捕捉卡、掃毒卡、遊戲修改卡……等數大功能於一身的超級遊戲剋星卡，如果您是組合語言的高手，它更是一塊強悍如 Soft-ICE的軟體除錯卡。

Action Replay PC 是我無意間在一本國外雜誌的廣告中看到，對我這骨灰級的玩家而言簡直是如獲至寶，經過測試後覺得功能頗佳，故撰此文向大家介紹，我們現就來看其各項功能與特色：

安裝簡易

整套 Action Replay PC PRO V2 3（以下簡稱 ARP ）包括一片介面卡、一個有線遙控鈕、一本原文使用手冊以及一片 3 5 英吋的磁片（如圖一）。安裝方式很簡單，只須打開電腦外殼，將介面卡插入擴充槽中即可，在一般狀況下，不用做任何調整。既使跟其它卡相衝，在安裝軟體時系統亦會自動偵測，並顯示一建議值。只要照著建議值調整即可，安裝尚稱簡便。

常駐小

ARP 須搭配一個常駐程式使用。由於整個 arp 是使用硬體架構，卡上有 1MB 的記憶體，大部份的功能都已燒在卡上的 ROM 中，因此這個常駐程式很小，只佔 3K 的記憶體，沒有其它遊戲修改軟體太佔記憶體的缺點。

雙螢幕監看功能

可同時接上單 / 彩色兩台螢幕進行監看。ARP 畫面與遊戲畫面會分別顯示在單 / 彩色螢幕上，不必在兩個畫面間切來切去，相當方便。

攔截能力強

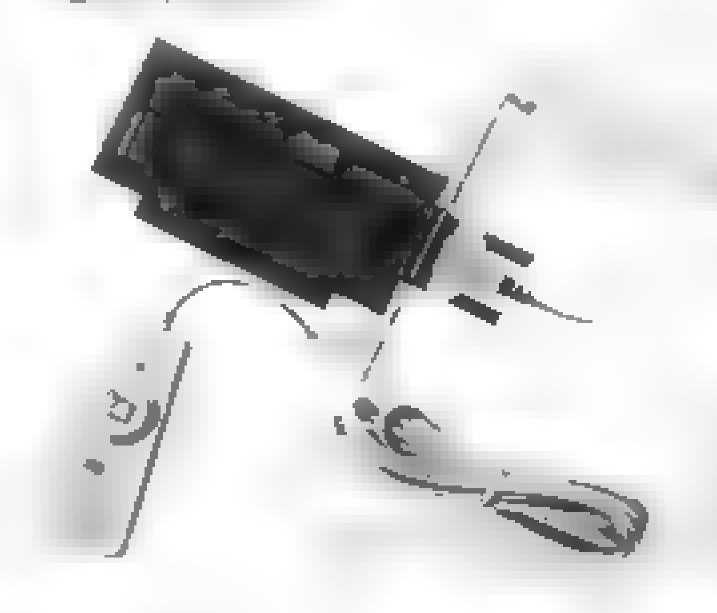
ARP 的啟動熱鍵（ Hot Key ）是用硬體（有線遙控的按鈕）來取代鍵盤，不會受任何軟任何軟體（如： EMM386 ）的干擾，只要按鈕一按，所有執行中的程式立即凍結，進入 ARP 的工作畫面。所以其攔截能力特別強悍，會將鍵盤鎖住的遊戲，對 ARP 來說根本無效。

高低階數值分析

ARP 可透過其記憶體監看功能進行高階分析（ High level ）和低階分析（ Low level ），並加以鎖定。這幾乎是所有遊戲修改工具之必備功能，想必眾玩家們都很熟悉，不用我在此班門弄斧了。

狀態變化鎖定功能

這是 ARP 獨一無二的特異功能，專門用來對付既無數值可做高階分析也無大小可做低階比較的狀態變化。例如：您在地下城發現了一把＋ 5 的魔法寶劍（此時的狀態為〞有〞），撿起來之後寶劍就消失了（此時的狀態為〞無〞）。而 ARP 的狀態變化鎖定功能，就能找出如此細微之記憶體變化，進而將其位址加以鎖定為恆〞有〞（或恆〞無〞）。這樣一來，您就有撿不完的魔法寶劍了！怎麼樣，這個特異功能不錯吧？善用這個功能你很快就能組成一支超級的無敵隊伍了！



無敵碼產生器

ARP 藉著本身的強力搜尋功能，能夠在遊戲的凍結狀態中找出控制生命點數、彈藥、物品數量……的正確位址（事實上，只要遊戲中能計數的東西都找得出來）。找到之後，arp 內建的『無敵產生器』能夠自行演算產生出一組這個遊戲的『無敵碼』（與電視遊樂器的金手指密碼有點類似）。這組無敵碼是具有通用性的，只要任何有插 arp 的機器上，就能使用這組無敵碼。如果以後 arp 之類的烟星卡能在國內普及，可能功略本、秘技和其它修改軟體會從此消失，而被雜誌上公佈的無敵碼所取代，你再也不用靠 GB FPE GW 辛辛苦苦的去找位址了。底下就公開幾組遊戲的無敵碼給玩家，若你手上也有 ARP ，只要照著輸入就可以啦！

遊戲名稱	無敵碼
銀河飛鷹二代	FRONTIER182F03FF
西洋封神榜	GAME10280218
黑暗王座	LANDS3DA50EFF

超強的存檔功能

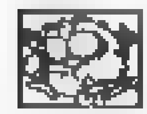
ARP 能在遊戲進行中的任何時候，凍結整個程式，然後將〞所有〞記憶體的內容存檔，包括主記憶體，還有 ems 、 xms 中的所有內容通通存下來，當你重新載入遊戲時，它會從您上次存檔的地方開始執行。舉例來說：在力拼大魔王之前，或在問完密碼之後存檔都是個不錯的點子。這個功能用在對付進保護模式的遊戲（如 Doom 、真人快打）或是必須吃掉龐大記憶體的遊戲（如：倚天屠龍記）特別有用。你可以使用這個功能多存檔幾次，再進行存檔與存檔間之檔案比對（ Compare ），就很容易找出你想要的資料位址，如氣功、生命點數………等等。

抓圖功能

ARP 內建了一個抓圖功能，只要按下凍結鈕，就能使用指令抓取螢幕上任何圖形，進保護模式的圖照抓不誤，抓完後存成一個 PCX 檔。這種 PCX 格式檔幾乎是所有的繪圖軟體都能讀取的。

減速功能

這個功能可以將遊戲的速度調慢。 ARP 的有線遙控器上還有一個黑色減速開關，打開這個開關，就可將電腦減速，範圍從 1 %～ 99 %。如果你減速 83 %，那就表示你電腦的速度變成只有原來的 17 %了！



掃毒功能

ARP 內建了基本的掃毒功能，可以對傳統記憶體、高層記憶體、上層記憶體進行掃瞄。若發現病毒，會立即警告使用者。

DOS 指令功能

在遊戲凍結狀態下，ARP 可以使用 DIR 、 FORMAT 等 DOS 指令。如果您遊戲玩到一半，才發現缺少存檔用的磁片，您可以直接啓動 arp 來 FORMAT 磁片，結束後再回到遊戲中繼續玩下去。不用結束遊戲回到 DOS 再回來！

超強的除錯功能

說起 ARP 的這個 Debug 功能，真是太棒了！它能顯示所有 CPU 暫存器的值；也能顯示整個凍結狀態下的所有記憶體內容；能以 16 進位的反組譯方式觀看整個程式，並且可以 Edit 、 Dump 記憶體內容；還可以進行 BYTE 鎖定監看，監看記憶體中的任一位元組；也可以鎖定及監看任何中斷向量的動作（類似 Soft-ICE 的 BPINT ）；並具有能將螢幕上所有記憶體內容由印表機輸出的特殊功能。這些功能都是幫您分析遊戲資料的好幫手，不過要用到這些高級功能，您必須有一點基本的組合語言底子才行。

總評

整體來說： ARP 是個非常不錯的遊戲修改工具，我還沒遇到它攔不下來的遊戲，也沒碰過它抓不下來的圖。若說 ARP 真有什麼缺點的話，就是它價格較高，不是每個玩家都玩得起的。

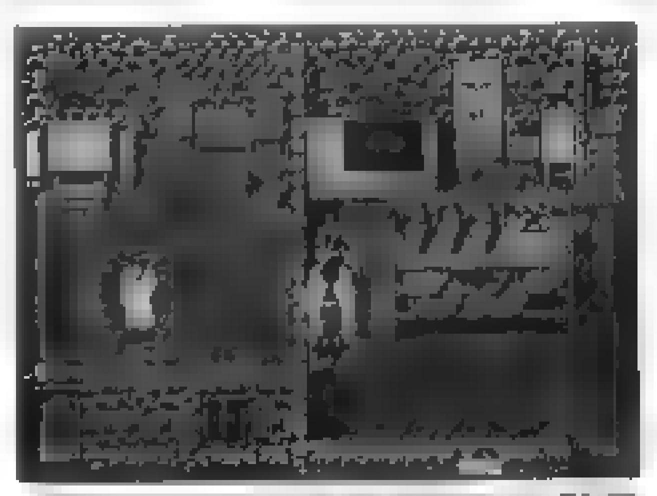
淺談色盤規劃

作者：馬路天使

想要順利地完成一個遊戲，除了良好的程式外，優良的美術亦是重要的一環；而美術中有一項重要卻有難以掌握的，便是色盤的規劃。色盤規劃最特別的地方，是程式和美術要緊密合作，雙方若失去彼此之間的協調，便會嚴重影響遊戲畫面的效果。本文將以 256 色的色盤規劃為主，因為 256 色是目前的主流，就算是 16 色的功力已經爐火純青的日本，亦慢慢地把 PC-9801 的遊戲往 256色發展；而國內亦有向640 × 480 256色發展的走向，故本文亦以此為重點。在設計一個遊戲的時候，劇本的時空背景對色盤的規劃有極大的影響，因為你不可能在一個重金屬的太空船內，使用山水的色彩；如果硬要這麼做的話，你將會得到一張不中不西，甚至不倫不類的畫面。另一個對色盤影響的，便是美術風格，寫實型的色彩和卡通型的色彩便有很大的差別。最後一個部份便是程式的規劃與功力。程式師關係到遊戲能否順暢，若程式師無法處理多重色盤，那美術部份也只好設法配合了。

先從程式師部份談起。實際的情況下，通常程式師不會參與色彩的調色，但對要如何排列色彩，大都有一定的格式。最原始的色盤規劃很簡單，限制遊戲從頭到尾都只用一個色盤，而把 0 號色保留不用，作為透明色處理。為甚麼要用 0 號色？因為 0 在電腦中有特殊意義，C 和組合語言處理檢查是否為 0 較其他值快，故為了速度加快，都會把 0 號色設為透明。在某些遊戲中還會用到循環色，要留下一部份色盤不能隨便使用。一般會用色彩循環的有水面的光影，火焰的抖動，魔法物品的光環等。對上述這方式處理最具代表性的，可說是『創世紀六代』。『創世紀六代』中把前段大部份的色盤規劃為常用色，並且不能改變；最後約 32 個色碼則用作色彩循環之用。這種方法可以使程式容易撰寫，缺點是所有要用的顏色都要擠有限的空間中，於是每一個色系的明暗相對變小。不過在『創世紀』系列中這方式卻是必需的，因為創世紀的地圖是一整張，亦沒有所謂戰鬥畫面，所以不能在中途改變色盤。不過在 SVGA 640 × 480 256 色的模式中，卻有一招可以解決明暗度不足的問題－利用網點。試想，日本人用網點可到達西畝國內 256 色的地步，如果 256 色配合網點，在明暗度及色彩的變化是非常驚人的。可惜的是國內常用的繪圖工具 DP Ⅱ 對網點的處理能力較弱，因為美國人繪圖不太喜歡用網點，他們寧可用全彩繪圖再轉到 256 色上。而日本的繪圖軟體則在網點功能上特別加強。不要懷疑為何國內 16 色技術在填色上總是不如日本，實際上是工具的差異所致。

既然固定一個色盤會有色彩不夠或明暗度不足的問題，那地圖切換的 RPG ，或是會切換戰鬥畫面的 SLG ，就較適合用多重色盤的方式處理，其中又以『妖魔道』使用得較出色；『妖魔道』把色盤分為兩部份，一部份為固定色，一部份為可變色，固



色盤分段規劃的妖魔道

定的部份都使用固定色。所謂固定部份為地圖人物訊息物品欄、對話框等等，而可變的部份為地圖上的地表和物件。『妖魔道』還有一個特別的地方，就是可以變化色盤，來改變地面物體的感覺。像海底世界便是用原來的地圖再轉換成各種不同明暗度的藍色而得來的。這種方法可大量縮減美工畫同類物件的時間，但卻降低了物件的細緻感覺。這方法也可以用在射擊遊戲中，只要把玩者機體所用的顏色作保留，便可以創造出色彩千變萬化的畫面。

接下來要談美術層面的色盤規劃。在遊戲的畫風方面，大致上可分為卡通色、寫實色、油畫風格、特殊畫風以及一種近兩年

以真人拍攝的真人快打2

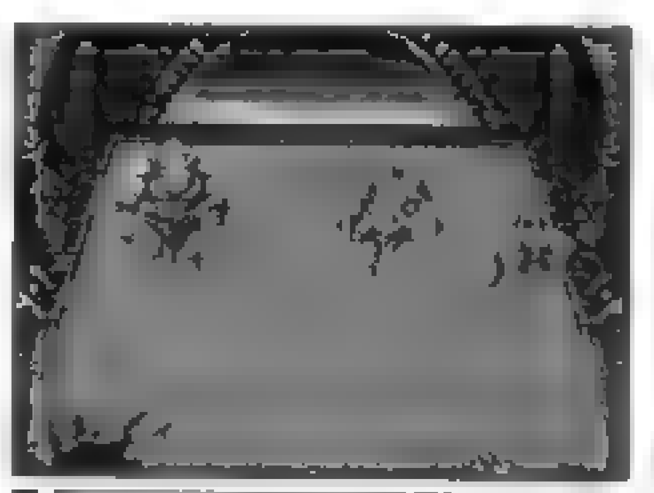
才有的『畫風』—偵實的影片。影片在美術上是一種特例，因爲影片並不是靜態的，而影片中每一格都有可能色調不一樣，所以根本不太可能用人手來處理，像銀河飛將Ⅲ代中的影片部分，便是經過SGI工作站處理，把精彩的影片變成256的畫面，而一般要用實景成眞人影像合成的畫面，亦須要用類似的工具作色盤校正。

油畫風格在冒險遊戲中較常見，尤其是在『國王密使系列』中，不過最近『國王密使七代』也改用卡通色了。油畫風格的色

偏向油畫風格的國王密使系列

彩一般都較爲低調，而在色盤處理上自然最偏向暗色調，比方說16階段的綠色，可能三分之一爲亮色調，三分之二則爲暗色調的綠色。所謂亮色調即是一原色中主色中間點爲準，所有亮度較高都爲之亮色調，亮度較中間值低均爲暗色調。用一般RGB概念無法說清楚，各位可參考一些如PHOTOSHOP、PAINTER等軟體的書籍，裡面有更詳細的說明。不過就算你調出了這種色盤，也不代表你能畫出油畫的感覺出來，因爲在DPⅡ中要畫出像油畫的感覺，得要配合特殊的技巧。幸好PAINIER這繪圖軟體問世後，配合日本WACOM所推出的『感壓式數位板』，便可以輕易模擬出油畫、鉛筆畫、炭筆、蠟筆（可以畫蠟筆小新了）等各種筆觸的風格，只要再用PHOTOSHOP，便可以用色盤校正轉回程式規劃256色的色盤。

至於寫實風格，即是說要把物件表面材質畫出來，這與造型基本上是沒有關係的。像『玄冥部隊』中的角色造型偏向卡通，但在用色上卻非常地寫實。一般來說，美國較喜歡寫實色彩的遊戲。如何才能調配出較寫實的色彩呢？我們觀察自然界的色彩，一個物體接觸光線後會產生明到暗的變化，要接近眞實的世界，便需要較長的漸層來產生較柔和的效果。相對來說，寫實色可能


用色寫實的玄冥部隊

會導致色彩不夠的問題，因此有些美術人員可能會用到網點來解決。舉個最簡單的例子：當把兩個亮度不一樣的綠色利用網點把它們套在一起，你會發覺會得到一組亮度在二者之間的綠色。如果把藍跟紅套在一起可得到紫色，而不同比例的色彩組合亦可得到不同亮度的新色彩。不過要注意，在320×200中，網點很容易產生鋸齒狀的邊緣，一定要小心；若美工功力不足的話，反而會畫出一些奇怪的畫面，但在640×480的模式中便不會出現這問題。

至於所謂卡通色，便是以色彩爲主，不講求眞實質感的調色法，而且這些色彩都以亮色調爲主。最典型的便是『太空英豪』、『龍穴歷險記』、『國王密使七』等等。在這類型的遊戲中，

色彩鮮明的阿拉丁

便不大需要使用色彩漸層的技巧，但色彩一定要豐富。另外還有一些特殊用色法，例如大宇的『軒轅劍』便是用一種介乎眞實與卡通之間的調色，在加一些中國色彩的水墨色用法，變成一種獨有風格。

最後我們分析一下各色系的使用方式，讓大家在配色上作爲參考。

●黑、白、灰—基本色調，所有256色的遊戲一定有這一色系的漸層，除了用作黑白色的配色外，亦有加強或減弱色彩的作用，是絕不可缺的色系。

●紅、黃、橙—也是基本色系，在光學上紅、綠、藍是不能其他顏色組合出來的三原色。這色系除了是基色外，亦是能組成火焰形態的色系，故亦是不可缺的顏色。

●藍—藍色亦是三原色之一，另外天空與海水亦是由藍色來組成的。

●綠—三原色之一，主要用在植物方面，如樹葉和草地之類的，有時要加一點黃色，以製造枯草的感覺。

●棕—樹木系的色彩，大部份木質的東西都要靠它來完成。

●金屬色系—這沒有固定的色彩，但漸層一定要長，亮色要較多，而且在繪畫的時候，光點一定要掌握好，否則金屬色反而會產生像塑膠般的感覺。

以上便是色盤規劃的基本分析，實際上色盤的運用變化無窮，不能用小小篇幅便涵蓋全部，希望有機會再和大家研究。

END

選擇開發語言時應有的觀念

在整個電腦科技的發展歷史上，電腦程式語言在軟體技術的進步過程之中，其所扮演角色的重要性，絕對是一個相當重要的一個環結，因此各式各樣電腦程式語言的快速發展，成為了在電腦科技領域之中，一個獨樹一格的特殊專門學問。自從第一套方便人類寫作程式的電腦程式語言問世以來，隨著軟體技術的日新月異，在電腦程式語言的種類上，便以著極為驚人的速度，不斷持續的快速增加，而發展直到今日，我想在電腦程式語言的種類上，或許已經不下於千種了。

正由於電腦程式語言的種類眾多，因此當您在想要開始著手撰寫一套遊戲程式之前，恐怕有一件相當重要的抉擇，是您所必須先費心去思考的，那便是您必須要去決定要使用那一種電腦語言，來做您在發展該套遊戲程式時，所使用的程式開發工具；而這一個抉擇的正確性與否，將勢必影響該遊戲程式往後開發過程中的順利與否。因此若將選擇開發語言的種類，視為撰寫遊戲程式的第一步，那在您跨出這關鍵性的第一步時，又怎能不特別小心呢？

在任何一個遊戲程式的發展過程之中，若所使用的電腦程式語言是相當適合該套遊戲程式之發展需求，就可以達到事半功倍之效，順利地完成該套遊戲程式；反之若在選擇過程之中，做出了不太正確的決定，而使用了一套完全不適合其發展需求的電腦程式語言，或許你在遊戲程式設計工作的初期，並不會受到很大的阻力，但是在往後的發展過程中，所可能遇到的挫折，卻是我們所無法估計的，最後更可能導致到整個計畫的延遲，甚至嚴重到整個計畫無法完成的結局。相信這是每一個人所不願見到的情形。因此筆者鄭重建議各位讀者，若您有心想要往遊戲設計界發展，並欲設計出一套優秀的電腦遊戲，則當您要選擇所使用的電腦程式語言前，千萬別過於堅持自己的意見，犯下了大部份程式師所易犯的一個錯誤－總是認為自己已經學會的電腦程式語言是最好的，而捨棄了一個可以更好更快，更加適合發展遊戲的電腦程式語言，而在不經過慎重的思索之下，便冒然使用了一套不適合用來撰寫遊戲程式的電腦語言來設計它。就過去的經驗來說，與其冒險去設計一套遊戲程式，還得冒著失敗的風險之情況下，還不如乾脆花一段時間，去學習一套更加適合發展遊戲程式的電腦程式語言。這樣一來，要比起因選擇錯誤，而導致日後所花費在收拾殘局的時間上，來得更加地划算。

至於要如何選擇一套適合開發遊戲程式的電腦語言呢？不妨採取多聽聽一些有豐富程式設計經驗的人之意見，並且廣泛地收集有關電腦程式語言的各種相關資料與訊息，以了解每一種電腦程式語言的特性，及它們本身所擁有的能力與執行速度，是否能符合在設計遊戲程式時的各式工作需求；最後再多方面查詢有那些軟體設計廠商提供此類電腦程式語言的發展系統，並評析一下各個發展系統所提供的輔助開發工具是否夠完善（例如是否有良好的整合發展環境、編譯後的程式碼是否夠精簡、連結器（ Linker ）的功能是否夠強大、除錯程式（ Debugger ）是否能滿足應用時的需求，以及是否有提供組合語言的組譯器（ Assembler ）、）週邊支援該開發系統的產品種類是否夠多（例如程式館

（Library）、輔助工具、DOS Extender等相關產品）。在綜合了所有先天與後天的各項客觀評估條件後，再選擇其中最有潛力，且最符合撰寫遊戲程式時各項需求的電腦程式語言，來做爲您發展遊戲程式的開發工具。縱使您所評估認爲最佳的那一套電腦語言與其發展系統，在目前而言並不太熟悉，或者根本就不會使用它，您也應該要有計畫的去多充實這一方面。畢竟若您將來眞的想要往電腦軟體界發展，不管是否在設計遊戲程式這一方面，都不妨將您的眼光放遠一點，多學會一種程式語言，在對您將來的發展過程中，是絕對是有所助益的，因爲它不但可以使您增加在程式設計上的能力層次，更可以使您在日後解決程式設計的難題時，能夠多出一條有效的解決之道。試問如此利多弊少的明智之舉，比起太過於堅持已見而選錯電腦語言的失敗，您的選擇又是如何呢？

業界中所慣用的開發語言

雖然我們從上文中所述，已經有了選擇適合的程式語言之基本觀念，但對於剛進入程式設計領域不久的新手們，可能在一時之間還是有不知如何著手之處，因此筆者在此特地提供出目前在遊戲業界之中，所常被廣泛使用的電腦程式語言之意見，以期能對新興的程式師們，能夠有所助益。

在早些年前，由於當時的IBM PC在於程式的執行速度，及可供自由使用的記憶體空間都有著相當大的限制，因此爲了要克服這種因硬體限制所產生的諸多困難，大部份的遊戲設計廠商們，遂以電腦系統裏最低階的組合語言來從事遊戲程式設計，以維持該公司所推出遊戲產品的水準。雖然組合語言在執行速度與程式碼的精簡程度上，的確有著極優秀的表現，但卻由於組合語言是屬於最低階一層的程式語言，因此缺乏著大部份高階語言所擁有的大程式組織能力，及易於撰寫等特性，讓遊戲程式的設計難度陡增不少。

隨著時光的匆匆流逝，電腦科技的突飛猛進，早期那些因硬體的能力有限而產生出的執行速度太慢、記憶體不足等限制，已經算是不太存在了；並且因遊戲產品的內容日漸豐富，造成在程式設計時的規模及困難度兩方面的問題快速地增加，使得組合語言不再擁有早期所具備的優勢了。因此遊戲設計的廠商們，便紛紛捨棄早期以純組合語言來撰寫程式的作法，而逐漸採用高階語言來設計程式，以達到易於架構那些日趨複雜且龐大的遊戲程式。至於在高階語言無法應付的地方，再輔於組合語言之助，以期達到截長補短之目的。

在目前的遊戲設計業界中，於1980年代初期所誕生的C語言，可說是目前大部份的遊戲設計師們，最常廣泛採用的一種高階語言。C語言之所以會受到如此的青睞，是因C語言本身集合了語言結構精簡、高度結構化、高度模組化、高度可攜性及具備優秀低階處理能力的眾多優異特性，而這些是其它電腦程式語言所望塵莫及的。除了C語言本身的優秀性外，其在編譯器的種類、支援性的程式館、相關資料的取得及輔助性的開發工具上，亦都有相當多的產品種類，可供其程式開發時選用。由於C語言是一套擁有如此多優點的電腦程式語言，理所當然的，也就成爲了業界中最廣泛被使用開發語言了。筆者建議您不妨去使用看看。

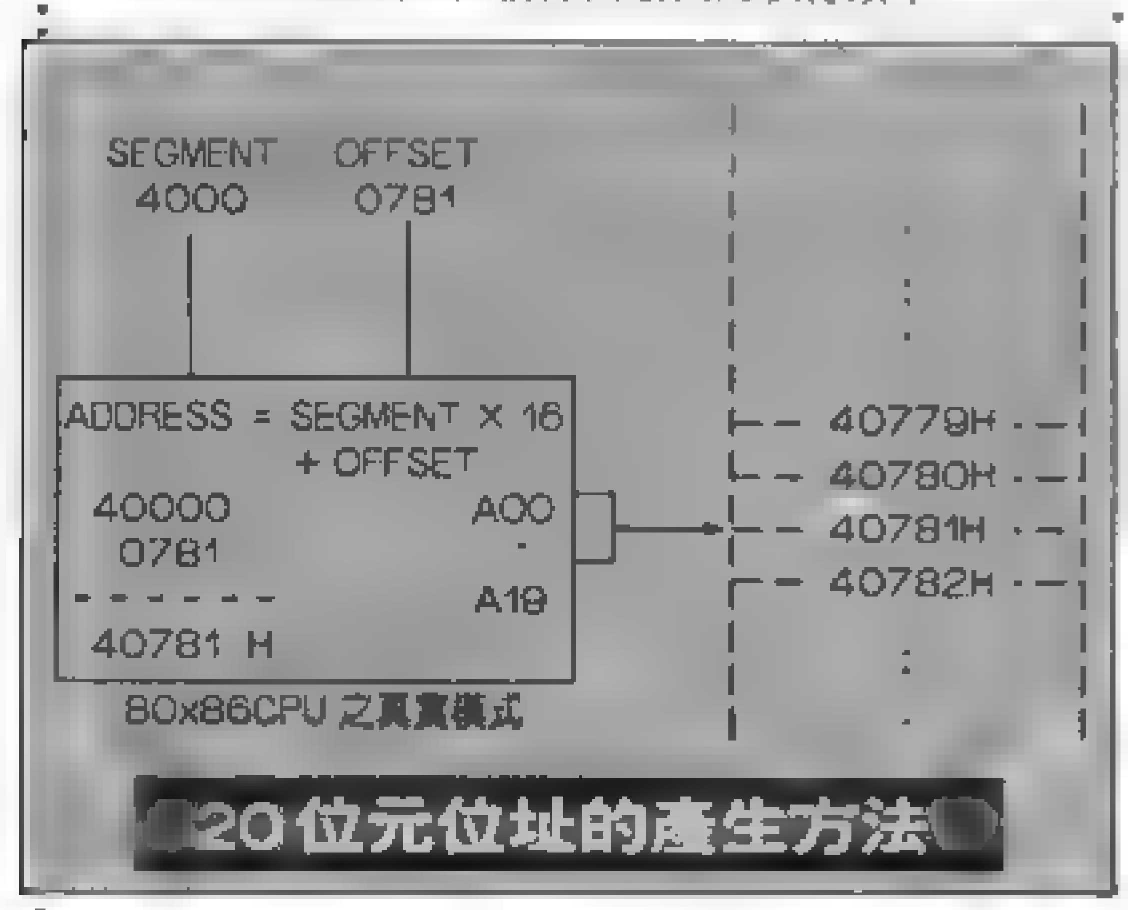
在最近日漸流行的C++語言，它是一套完全擁有C語言特色的電腦程式語言，並且加強改善了部份C語言較爲鬆散的組織架構。C++語言最大的特色，則是將其引入物件導向的程式設計技術，使其成爲跨世代的先進電腦程式語言。在這一方面的能力上，主要是實現物件導向技術中的三大觀念，封裝（Encapsulation）、繼承（Inheritance）及泛型（Polymorphism）。

C/C++語言的記憶體模式

C/C++本身是一種移植性（Protable）非常高的電腦程式語言，因此其不論是大型電腦中所使用的UNIX作業系統，或者是IBM PC個人電腦裏所使用的MS DOS及Windows作業系統上，它的蹤影幾乎是隨處可見的；甚至在某些作業系統的開發環境中，更指定C/C++來做爲其最基本的發展語言。C/C++這一種電腦語言之所以能夠如此的被廣泛使用，成爲有史以來最爲成功的電腦語言，除了因C/C++本身語言架構的設計優良精簡外，其本身與電腦架構的無密切關連性所產生的高度移植性，亦是其不可抹滅的重要因素之一；但也正由於C/C++是擁有如此泛用性的電腦語言，因此在C/C++語言的規格製定之初，勢必無法顧及到每一種電腦系統之間因硬體架構的差異，所產生的不同實際需求。爲了滿足這些需求，各種不同電腦系統上的C/C++編譯器（Compiler），便存在著因硬體架構的不同，所產生的部份差異性存在。在IBM PC個人電腦上的大部份C/C++編譯器，它們所擁有各種不同記憶體模式（Memory Mode），便是特別針對IBM PC個人電腦中，所採用Intel 80x86 CPU（Central Process Unit，中央處理器）的架構，所專門衍生出來的

一種產物。在其它的不同的作業系統（例如 Windows 32 Bit 或 OS/2 Warp 上，都只有一種 Flat Mode ）或非IBM PC系列的電腦系統上，就可能只有一種記憶體模式，不再像 MS DOS 或 Windows 上的C/C＋＋編譯器，有存在著多種記憶體模式的必要。

雖然我們已經了解到在 IBM PC個人電腦中所使用的C/C＋＋編譯器上，大部份都有存在著針對 Intel 80x86 CPU 的架構，所產生出來的各種不同記憶模式，但到底什麼是記憶體模式？它與我們在從事C/C＋＋語言的設計工作時，又有著什麼樣的影響呢？在此簡單的來說吧！所謂的記憶體模式，乃是在 MS DOS 或 Windows 作業系統上的 C/C ＋＋編譯器系統，為了配合著 Intel 80x86 CPU，所獨有的區段式（ Segment ）記憶體管理架構的特性，而所特別提供用來控制產生程式碼的方法。其主要的目的，乃是為了使不同的應用需求，都可以得到最恰當的執行效率，使程式碼大小、執行速度及應用需求三者之間，能夠取得一個最佳的平衡點，以期可以使用每一個程式，都可因選擇正確的記憶模式，而發揮出最大的執行效率。



20位元位址的產生方法

導致以上現象的原因，全都因在 Intel 80x86 CPU 所特有的區段式記憶體管理架構來引起的。在最早的 8086/8088 或更先進 CPU 型號上的真實模式中， Intel 公司為了要使 CPU 能夠更方便地管理記憶體及實際硬體上的需求（註１），遂採用一種區段式的方法來管理將電腦系統中的記憶體，使那些用來區別各個不同記憶空間的位址，均可以使用 Segment:Offset 的方式來表示出它們的位置所在。而表示式中所列的 Segment 及 Offset，乃是代表著一個 16 Bit 的無號整數之義，其中 Segment是用來標示出該記憶位址所在的區段之啓始位址為何，而 Offset 則是用來指示該記憶位址，是佔於該區段啓始位址之後，開始計算的第幾個位置上。所以由前所述，我們將可了解到，在 Intel 80x86 CPU 的定址過程裏，不論是 Segment 或 Offset 之值，這二者都是缺一不可的，因為它們正是 Intel 80x86 CPU 用來產生真正 20 條位址線資料的根據所在（註２）。

雖然我們已經知道上述的情況，但還是無法連想到，區段式記憶管理方式與C/C＋＋編譯器中的記憶體模式倒底有什麼關係的存在？其實造成 C/C＋＋編譯器需要提供記憶體模式的原因，乃是出在於 Intel 公司所推出的 80x86 CPU ，為了方便程式在執行時不同用途記憶體的管理方便，與提高程式碼執行效率，並減少程式碼的大小，遂提供出幾個特定用途的區段暫存器，以便能藉由這些暫存器的幫助，來指示出特定用途的區段所在啓始位址上。在 8086/8088 CPU 上，計有 CS （ Code Segment，程式區段，用來指出目前正在執行的程式碼，所在區段位址為何，與 IP 暫存器配合使用，使為 CPU 所正在執行指令的位址）、 DS （ Data Segment ，資料區段，用來指示出短程資料所在的區段位址為何）、 ES （ Extra Segment ，額外區段，用來指示長程資料所在的區段位址為何）及 SS （ Stack Segment ，堆疊區段，用來指示出暫存資料的堆疊區段，所在的啓始位址為何）等四個區段暫存器；在 80286 及更先進 CPU 上，又增加了 FS 及 GS 這個類似 ES 用途的區段暫存器。當我們在要定址這些特定區段內的資料或程式碼時，由於 CPU 已經有內定的 Segment ，所以在存取的過程中，我們只要提供出 Offset 之值，便可由 CPU 視指令的需求，來決定使用那一個內定區段暫存器，而不須像傳統的定址方式，一定要提供出完整的 Segment 及 Offset 這二者，才能使 CPU 可以進行正確的定址工作。正由於 Intel 的 80x86 CPU 系統有內定區段暫存器的特殊性質，因此便形成在定址的方法上，出現了只需提供 Offset 的短程定址，及需提供完整 Segment 及 Offset 之值的長程定址等二種不同的方式。以上二種定址方式對於資料的存取及副程式的呼叫，都有著極大的關係存在。在 Intel 80x86 CPU 上，不論是存取資料時的定址動作，或者是呼叫副程式時的執行位址切換動作，短程定址絕對是要比長程定址來得快速多了；而且在程式執行碼的大小上，又是更加地精簡，因此短程定址不論是在效率與精簡上，都要比長程定址來得優秀。但由於 Intel 80x86 CPU 的一個區段之大小，最大也僅僅只可達 64K Byte 之譜，因此勢必影響到那些在特定區段內，所可容納資料或程式碼的大小，最多僅可使用到 64K Byte。因此短程的定址動作比長程定址來得優秀，但是其規模受限於區段上限 64KByte，在大型應用程式的需求上，恐有不足使用之虞，而這正是短程定址的重大限制。至於長程定址的動作上，因其定址時都是使用完整的 Segment. Offset，所以它們並沒有受限於區段上限 64K

Byte的限制，而可定址到1M Byte傳統記憶中的任意位置，但其所付出的代價，則是卻較慢的執行效率及較大的程式碼。

正因爲如此，在IBM PC個人電腦的MS DOS及Windows作業系統上的C/C++編譯器所提供的記憶體模式，便是爲了配合著Intel 80x86 CPU有短程定址與長程定址的特性，所延生出來的一項機能，使程式開發者可以視自己所發展程式的規模，來決定到底要使用那一種記憶體模式，以獲得較佳的執行效率與程式碼大小。在一般C/C++編譯器系統中所提供的記憶體模式，就是在產生程式檔時，編譯器對於程式與資料定址指令的決定上，是使用短程定址指令或長程定址指令的不同搭配組合。常見的模式計有Tiny（微小模式，程式與資料定址均爲短程，且兩者共用同區段，即爲MS DOS下常見的COM檔格式）、Small（小模式，程式與資料定址爲短程，但兩者各有獨占一區段），Medium（中模式，程式碼採長程定址，而資料碼則採短程定址，適用於資料量較少的程式上）、Compact（精簡模式，程式碼是使用短程定址，而資料碼則採長程定址，適用於大資料量的小程式上）、Large（大模式，程式與資料定址均採長程定址）及Huge（巨大模式，類似LARGE模式，只是在本模式時，若使用指標來存取記憶體時，其程式會先將指標予於正規化（Normalize），使指標得以存取到超過64K Byte的巨大資料區）等六種模式。

C語言所提供記憶體模式

模式	堆疊段	程式段	資料段	程式呼叫	資料指標	輔助說明
TINY	無	64K以內	64K以內	短程	短程	堆疊段，程式段及資料段共用64K。
SMALL	有	64K以內	64K以內	短程	短程	程式碼總和不得超64K，靜態資料不得超出64K。
MEDIUM	有	64K以上	64K以內	長程	短程	程式碼可超出64K，靜態資料不可能超出64K。
COMPACT	有	64K以內	64K以上	短程	長程	程式碼總和不可超過64K，靜態資料不可超出64K。
LARGE	有	64K以上	64K以上	長程	長程	程式碼總和不可超出64K，靜態資料不可超出64K。
HUGE	有	64K以上	64K以上	長程	長程	程式碼總和可超出64K，而靜態資料亦可超出64K。

這種記憶體模式對於我們在從事程式設計時的影響，首先當然是決定您所設計的程式，其程式碼的規模及可供資料區使用的記憶體多寡；其次是預定指標的種類，是屬於短指標、長指標或巨大指標等三種形態。除此之外，若您是使用單一的C/C++語言來設計程式，而不再搭配其它種類語言（例如組合語言）一同使用，則記憶體模式已經對您沒有什麼影響了；但假使您是搭配其它程式語言來一同使用的設計師，則在從事程式設計工作時，仍有許多重大的關鍵，是您所必須要注意的。筆者將於後文中詳述這些細節，以期各位讀者有更深入的認識。

C/C++與組合語言的聯結

在目前市面上大部份C/C++編譯器系統所編譯出來的程式碼品質，不論是程式執行時的效率表現，或者程式碼的精簡程度上，都有著極優異的成績，在對於大部份應用程式的運作需求上，已經可算是相當足夠了；但是對於有關遊戲程式的設計工作而言，因爲其有些部份會使用到極爲低階的部份，因此必須要求到更高的執行效率，且程式碼更加精簡，在此若單單只使用C/C++語言來設計，則可能仍嫌不足以應付實際運作上的需求，而唯一必須採行的方法，便是搭配著組合語言的共同使用，方可使兩者相輔相成，達到截長補短的更高境界。

一般而言，在IBM PC個人電腦的MS DOS及Windows作業系統上，大部份C/C++編譯器對於如何支援組合語言的形式，常見的方式只有二種形態：一種是使用所謂的行內（Inline）組合語言的方式。這種方法是直接在C/C++語言的程式檔中，直接藉由各家所自行擴充的指令，來達到撰寫組合語言的目的，非常的簡單好用，省去一些設計者所必需自行處理的細節；但由於這種搭配組合語言使用方式，均都是屬於各家編譯器廠商所自行制定的，因此在各種不同編譯上的使用方法上，便有極大的差異，這是在使用這種方式時，所必須特別注意的一點。另一種搭配組合語言的方法，則是將組合語言的函式部份，獨立於C/C++語言的程式檔之外，而成爲單一個組合語言的程式檔，然後兩者之間再透過標準的溝通方法，來達到相互支援的目的，使用此法最大的好處，就是方便管理及不妨害C/C++編譯器進行最佳化等優點；在對於如同遊戲程式設計這般龐大的專案計畫，筆者建議最好是採行本方法，以方便管理日後在設計過程裏所產生的龐大程式檔案與副程式。在下文中筆者將大略的介紹一下這二種方式的應用情形，以便使以前

從未使用過組合語言來搭配C/C＋＋語言一起使用的讀者，可以藉由本文之助，建立起最基本的概念。但是因篇幅有限之故，筆者並無法非常詳細地將整個C/C＋＋語言與組合語言之間的連結，其所有相關的知識詳述出來，畢竟那可不是區區數頁之文，就可將其描述清楚的。因此若您眞的有想要更進一步地深入了解，筆者建議您不妨多到書局中找幾本相關的書籍，來充實這一方面的知識。

使用行內組合語言的方式，來達到在C/C＋＋語言中使用組合語言的方法，是非常容易上手與方便的；但由於各家C/C＋＋編譯器系統，在支援行內組合語言的方法上，都有各自獨立的一套，或者有些許的差異，因此在本文中，筆者並無法一一的介紹各家C/C＋＋編譯器所支援行內組合語言的方式，還此就僅只介紹目前在國內所使用最廣泛的Borland C/C＋＋來做爲示範的對象；至於另外一家著名的Microsoft C/C＋＋編譯器，其行內組合言的使用方法，基本與 Borland C/C ＋＋的方式是大同小異的，而這也是筆者選擇以 Borland C/C＋＋的考量之一。至於要如何使用行內組合語言的功能呢？我們在撰寫C/C＋＋語言時，在需要使用到組合語言的地方，先加上一個 asm 的提示符號，便可於該符號之後，開始撰寫標準 Intel 80x86 CPU 的大部份指令，而在組合語言內，所使用到C/C＋＋語言內的變數、標記、副程式或函式參數資料時，C/C＋＋編譯器系統會自動幫您去處理這些細節，因此在大部份的情形下，您是不需費心去處理它們的，但在您程式之中有使用到指標時，可就要特別注意它們在不同記憶體模式時，所產生的巨大變化了。

若使用獨立的組合語言檔案，來達到支援C/C＋＋語言的目的，雖然在程式設計上要比起行內組合語言之方式，要來得複雜與麻煩，而所有相關的各項細節，均須由程式設計師來處理，但是其方便程式的管理與專業性，都使得本種方式成爲了大部份遊戲設計師及專業程式師所最廣泛使用的方法；由於在目前的市場上，大部份廠商所推出的C/C＋＋編譯器，都有遵循著C/C＋＋語言在呼叫組合語言函數時所訂下的遊戲規則，因此若採用單一組合語言檔案，來設計完成一些可供C/C＋＋語言使用的副程式時，在絕大部份的C/C＋＋編譯器上，都可以正常無誤地被使用，而不需要有任何修改的工作。至於在設計難度的複雜性上，也因目前在大部份的組譯器上，都已經開始加強這些配合的輔助機能，讓早期很多必須自行處理的細節，如今都已因組譯器所提供的輔助功能，而大大地簡化與更加方便了，比起使用行內組合語言的方式，不但絲毫沒有半點遜色，有時還有過之而無不及呢！

在我們開始從事獨立檔案的組合語言副程式設計工作之前，有幾點重要的知識是所必須具備的。首先若您所設計的應用程式是使用純C＋＋語言來設計的，那您所設計的組合語言副程式，最好也把它設計成給C語言使用的副程式一樣。因爲C與C＋＋語言兩者之間在和組合語言溝通的大部份規則上，都是完全相同的；唯獨因C＋＋語言爲了要支援它，所異於C語言的多形函式，因此在函數名稱的指定上，會隨著其參數的不同，而有所變化，常造成和組合語言連結時的困擾。爲了解決這一個擾人的問題，我們將副程式設計成供C語言使用的形式，然後在定義原形於標頭檔時，於該副程式名稱之前加入 cdecl 指令，來通知C＋＋語言編譯器這個副程式是C語言格式即可。接下來第二點必須要注意的細節，那就是C/C＋＋語言的編譯器系統，有著一個不同其它語言編譯器的特殊行爲，便是當C/C＋＋編譯器在處理程式中的變數或函數時，會自動在變數名稱及函數名稱之前加上一個底線符號。而正因爲C/C＋＋編譯器系統有這一個特殊動作，因此在我們撰寫組合語言的副程式之時，若有任何必須要和C/C＋＋語言共同使用的變數或函數時，便需要自行在這些名稱之前，加上一個底線符號，以便符合C/C＋＋語言所特有的這項性質，讓程式目的檔在最後連結的過程中，連結程式可以順利地找到這些變數及函數名稱。第三點必須要注意的事，便是C/C＋＋語言在函數參數傳遞的方法上，是藉由堆疊來完成。當我們從C/C＋＋語言中，來呼叫有參數的組合語言副程式時，編譯器在產生眞正的執行碼時，便會將那些參數由最後一個開始，將其資料推入堆疊之中，直到第一個參數方止，然後才眞正的呼叫組合語言副程式，而此時被呼叫的副程式，便可由所有程式共用的堆疊區中，來取得那些由主程式中所傳遞過來的所有參數。最後一點，由於在C/C＋＋語言之中，有著各種不同記憶體模式的存在，所以若您所設計的組合語言常式，有使用到任何指標的參數或變數，則您便要特別注意其因記憶體模式的不同，而所產生出來的巨大變化。若您不想要處理這些問題時，則在設計C/C＋＋程式爲組合語言的副程式時，不妨將指標部份強行加入 far 指令，來確定其單一性，減少因模式的變化，而所產生的諸多麻煩。

註1：因 8086/8088 CPU 的硬體外部架構上，有提供著 20 條位址線，來做爲其正確定址共達 1M Byte的位址空間，但卻因在 8086/8088 的暫存器及指令結構，均屬 16 位元的架構，並無法直接來產生 20 Bit 的位址線，所以它亦必需藉助於其它間接的方法，來達到產生 20 Bit 位址線的目的，而分段式記憶體管理架構，便是用來達到這個目的方法。

註2：當 Intel 80x86 CPU 在使用 Segment及 Offset 產生 20 條位址線的資料時，是先將 Segment 之值向左移4位，使其成爲一個 20 Bit 的數值，然後再加上 Offset 之値，便可產生眞生的 20 Bit 位址線資料。

如何替公司爭取更好價格！如何具備採購應有的條件！

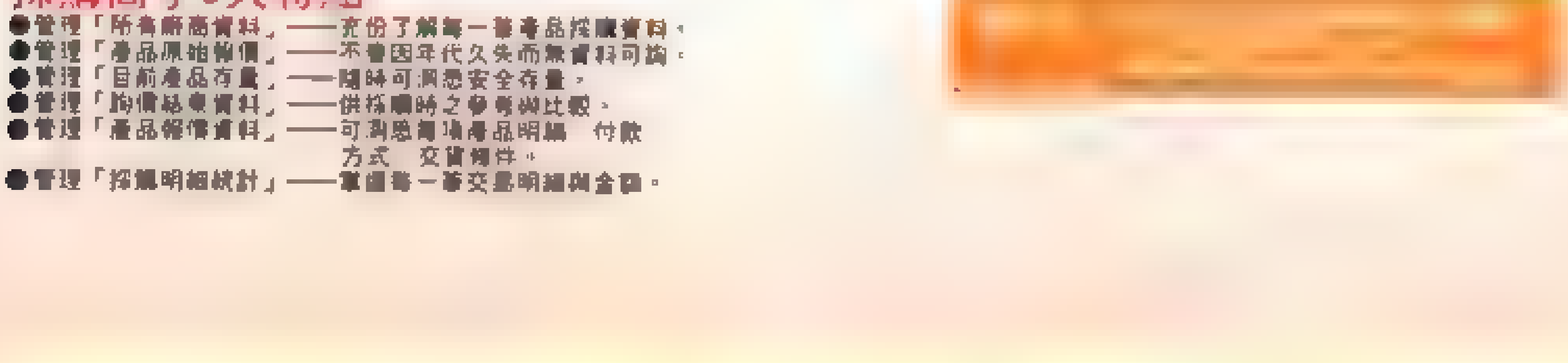
『採購高手』將讓您擁有採購管理六大特點
從廠商詢價到進料過程，
皆能井然有序的處理每件採購案，
是一套採購管理中的頂尖高手。

產品功能：

一 廠商管理系統
二 產品資料管理
三 供應廠商產品管理
四 庫存天數統計
五 安全存量統計
六 產品詢價管理
七 產品採購管理
八 採購單資料查詢
九 金額彙算
十 產品採購統計
十一 廠商採購統計
十二 基本資料設定
十三 新增權限
十四 系統功能
十五 萬年曆

適用對象： 公司行號、採購員、老闆皆適用。

定價：$3880元



採購高手6大特點——

- 管理「所有廠商資料」——充份了解每一筆產品採購資料。
- 管理「產品原始報價」——不會因年代久失而無資料可詢。
- 管理「目前產品存量」——隨時可洞悉安全存量。
- 管理「詢價結果資料」——供採購時之參考與比較。
- 管理「產品報價資料」——可洞悉每項產品明細、付款方式、交貨條件。
- 管理「採購明細統計」——掌握每一筆交易明細與金額。

製作研發：亞資科技股份有限公司
地址：高雄市三民區民壯路53號
服務洽詢專線：(07)384-8088轉228、229
傳真電話：(07)385-3423

代理發行：智冠科技有限公司
地址：高雄市三民
訂貨專線：(07)384-8088轉250、251
(04)311-8774 (02)7889188

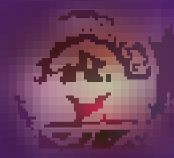
亞洲套裝軟體系列
學生寶典 II
適用對象：學生、社會人士皆可適用。
同學名冊
社團名冊
英文單字
CD卡帶管理
收支管理
備忘錄
心情日記
成績管理
上課筆記
血型占卜
輔助工具
如何理財
生活百科
花の物語
食の天地
亞洲軟體

兒童益智百科寶典

動動腦

- 加、減、乘、除數學運算
- 九九乘法練習
- 購物與金錢運用
- 認識萬年曆
- 推…益智遊戲

電 話：(07)385-3423



高雄市三民區民壯路63號

定價：590元

問題診療室

台中市 胡晉文

問題診療室，您好：

小弟在看完 73 集後有一些問題想要請一下

(1)在介紹如何成為特約作家所提到的最有自信的稿子是指什麼？自傳、對某個遊戲的評論還是其它？

(2)可否用文字檔投稿、成為作家後的待遇如何？希望能清楚完整的列出來，讓我們比較了解。

板橋市 蕭雍春

問題診療室，您好：

小弟從升了高中以來，一直想要加入軟世特約作家的行列，以下有幾個有關特約作家的問題，想請教您！

(1)特約作家有無年齡限制，一位高中生可以加入嗎？

(2)在 73 集有說，想加入特約作家的行列，必先要寄一作品，並附上個人資料，但要如何確定我的作品，不會跟其他作家的作品鬧雙胞（相同遊戲，內容不同）？又鬧了怎麼辦？

(3)寫攻略需注意什麼？是否要將遊戲畫面抓下…（我沒有稱頭的抓圖程式，所以無法完整抓下）

胡讀者、蕭讀者，你們好：

哈哈!!沒想到對成為本刊之特約作家有興趣的讀者還不在少數，相信主編大人應該感到欣慰。由於兩位讀者之問題多有雷同，所以在此一並回答。

(1)邁向特約作家之路（不歸路？）的第一個步驟，自然得將個人身世、自傳…等基本資料寄來編輯部。倘若你的經歷夠 SUPER 且自傳內容能感動全體編輯群，相信這條路你已經跨出第一步了。再來，偉大的主編大人自會指定一套遊戲，請你寫一篇試稿（通常是評論），而這篇稿子的內容很有可能就是決定你能否成為特約作家的關鍵。

(2)基本上來說，特約作家並無年齡上之限制，只要你的文章能掌握起承轉合；詞句通順自然；立論闡述清楚，不要言之無物；滿篇廢言。即使是高中生也能加入我們特約作家的行列。

(3)一般來說，第一篇的試稿或自行投稿，只是要了解你對遊戲的觀點、論述是否公允；文章是否通順而已。除非有特別因素（主編受外力脅迫或此篇作品十分驚人），否則通常是不予刊登的。至於作品鬧雙胞案怎麼辦？這個難題留給主編煩惱就好了。

(4)用文字檔投稿是再好也不過了。至於成為作家的待遇如何？各家雜誌社皆有所不同，因事屬機密在此就不便列出了。若你有幸成為本刊的作家，待遇如何我們再好好地研究一番。

(5)投稿攻略請注意下列幾點規則：①確定編輯部是否需要此篇攻略？②攻略格式該如何編寫，是否需要繪製地圖？③圖檔需要多少數量？④攻略是否有字數上之限制？至於抓圖問題，同一種抓圖程式並不保證能成功地抓取每套遊戲的畫面，因此建議你多準備幾套抓圖工具。目前市面上能取得的工具大致有：遊戲修改大師（精訊）、動畫錄影機（精訊）、抓圖獵人Ⅱ（大宇）、畫面狩獵者（軟體世界）、Screen Thief（Shareware）。

台南縣 周大和

問題診療室你好：

(1)為什麼刊在雜誌上的「新片動向」的資訊都不太正確，使我們玩家被騙得「痴痴的等」？希望貴雜誌能夠儘可能提供正確出片日期！

(2)台戰天龍是否不再接收遊戲的修改（如：PC-TOOL、GB 等）

周讀者，你好：

(1)本刊「新片動向」之出片日期是由各遊戲發行公司所提供，若發行公司因製作進度延遲而導致遊戲無法在預定日期出片，實非本刊資訊不正確之過。再則目前國內之遊戲發行公司之遊戲出片預告都不是"十分"正確，食言抑或跳票之事時常有之，諸如仙劍××傳、×國演義Ⅱ皆有此記錄。因此若廠商們都能如期發片，實是玩家之福，也讓本刊之「新片動向」有實質上的意義。

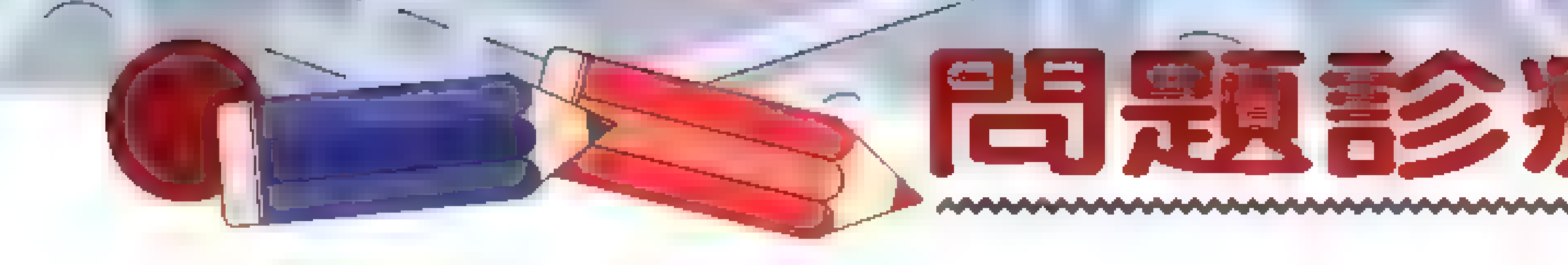
(2)台戰天龍專欄自 72 期更換欄主後，欄位日益壯大，內容也益發充實。以其前言來看按鍵密技才是最高化境。以 PC-TOOLS、GB 等軟體轉化之修改大法，以往也是本欄接收之對象，但考慮到修改遊戲將其廣為流傳，實有傷害製作者之智慧財產權，因此並不鼓勵玩家投稿遊戲之修改法。

台北市 呆呆

問題診療室，你們好：

在下有幾個小問題想請教您

(1)我一年前買了台電腦，老板說是 486 DX2-66，當時看也沒看就相信他，現在一年後，對電腦也有些許了解，便拆開外殼，想看 CPU 之編號，結果被散熱片和風扇蓋住了，看不到；開機時，BIOS 說這台電腦為 486DX2，我用 NORTON UTILITY 內之 SYSINFO 系統資訊瀏覽器看了一下，說是 486DX 67MHZ，裏面還有個測試 CPU 的工具一測，結果是我的 CPU 之數值為 43.9 而與其他 CPU 比較，INTEL 之 DX2-66 為 141.7、DX2-33 為 35.9，為何同樣是 DX2-66，數值



會差那麼多，難道是被坑了嗎？

(2)我的 TURBO 鍵按下去，面板竟然顯示 316 MHZ ，有可能嗎？

(3) WINDOWS 系統在 DX2-66 下之載入時間爲幾秒，我的爲一分鐘，有那麼長嗎？

呆呆讀者，你好：

(1)一年前市面上的確有很多 Remark 的 CPU，因此並不排除你可能購買到 Remark 的電腦。不過及即使是， SYSINFO 測試出的數值也不應該如此低。因此初步判定可能是你主機板上的 JUMP 沒有調整好，或是 BIOS 內 Chipset 的 AT Bus Clock 狀態是最原始的設定，或是主機板的設計和執行效率不良有關，建議你請熟手幫你做最佳化的調整。

(2)面板後有 JUMP 或 SWITCH 可調整顯示數字，因此其數值僅提供參考，絕不可當眞。

(3) WINDOWS 系統載入的快慢，牽扯的範圍很廣，如搭載的配備、記憶體的大小、 CONFIG 的設定…等等都會影響其執行速率，不過一分鐘是誇張了點！

台北市 嚴餘金

問題診療室，你好：

小弟曾在數月前，拜讀貴刊第 72 期由筆名馬路天使所主筆的遊戲解剖室專欄，標題爲【開啓遊戲新時代的保護模式】一文，覺得貴刊的內容在國內遊戲雜誌界中，算是最具深度與內容的的公司了，文中的內容令小弟一直印象深刻，因爲當時小弟亦開始著手嘗試保護模式程式的撰寫，遭遇到的許多問題與文中所提的狀況不謀而合，小弟覺得這位馬路天使，應該是一位經驗豐富的程式設計師吧！

有一個問題，想請教貴刊的編輯大人馬路先生，您文中所提到的 SC2000 與 DOOM 所使用的 32 位元音樂音效程式庫 AIL32 LIB 是國外那一家公司所研發或代理的？因爲小弟也想購買一套，卻苦於不知從何找尋起，上了 INTERNET 寫了封信問，卻也沒有下文。

只有把舊雜誌翻出來再寫了這封信請教馬路先生了，希望您能指導，謝謝您！

嚴讀者你好：

AIL 全名是 Audio interface Library 目前最高版本是 3 03 ，由 John Miles 所設計，這是一個一人公司，所以不容易找到資料。

不過 AIL 可不是買來玩的，因爲公司授權需要 7500 元美金，並不是一般人負擔得起的。不過如果你是遊戲作者，可向 John Miles 申請「第一次試用計劃」，這計劃會免費提供一套 AIL 程式庫，並可出版一套遊戲。當你覺得適用之後，在以後的產品可以付費取得終生授權（ 7500 元美金），亦可買單獨產品授權（ 3000 元美金或是送他一套遊戲。詳細情形可傳眞或上 John Miles 的 BBS站查詢。

John Miles 的地址如下：

Miles Design,Inc
8301 Elander Drive
Austin,TX 78750

（ 512 ） 345-2642/FAX （ 512 ） 338-9630/BBS（ 512 ） 454-9990

台中縣 涂玲玲

問題診療室，你好：

我於前幾月買了一套遊戲軟體—爬龍記之中城爭霸，很高興的打開電腦載入硬碟，啓動遊戲，結果螢幕只有 not have EMS 三個英文字，心情頓時失落，關上電腦，至本月再度想起，所以買了一本書，找如何增加 EMS ，並且問了朋友得知下列程式：

```
Device=C:\DOS\HIMEM SYS
Device=C:\DOS\emm386 exe RAM 800 H=8
DOS=HIGH
FILES=30
BUFFERS=30
```

快速至 PE2 改 Config sys 的程式，並且重新載入遊戲，興奮之情再度湧了上來，啓動遊戲，畫面出現時，心中快樂升到了極點，但等片頭結束後，卻跳回到 C:\ ，眞讓我感到不解，重新試了幾次還是如此，再一次的失望，很不甘心，再詢問朋友，教我算製一片開機片，並載入上列程式，完成後，再度啓動遊戲，結果還是如此，不知是怎麼回事，懇請賜教！

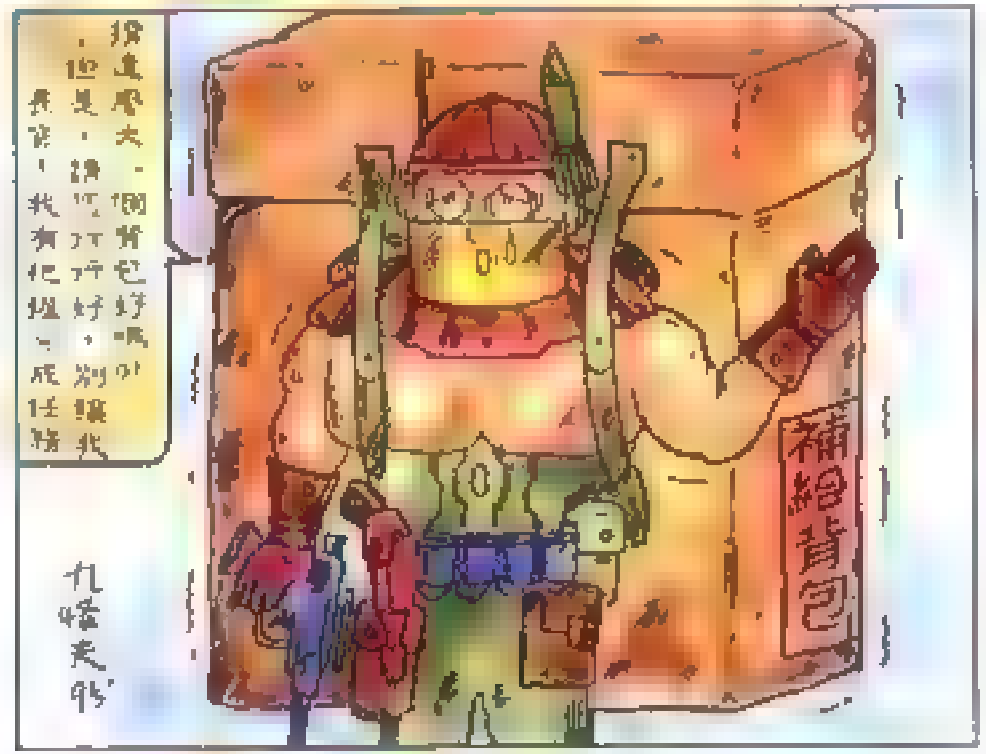
涂讀者，妳好：

基本上你的設定沒錯，但卻忽略了一個調校記憶體的重點，就是系統會吃掉一些 EMS ，如果一個遊戲要求 800K 的 EMS ，你不可以只設定 RAM 800 ，一定要在 800 以上，一般來說最少要設成 RAM 900 （視主機板而定），最保險的方法是設成 RAM 1024 。據作者表示，爬龍記的續集將會改成保護模式，不會再有設定的困擾，希望你繼續支持。

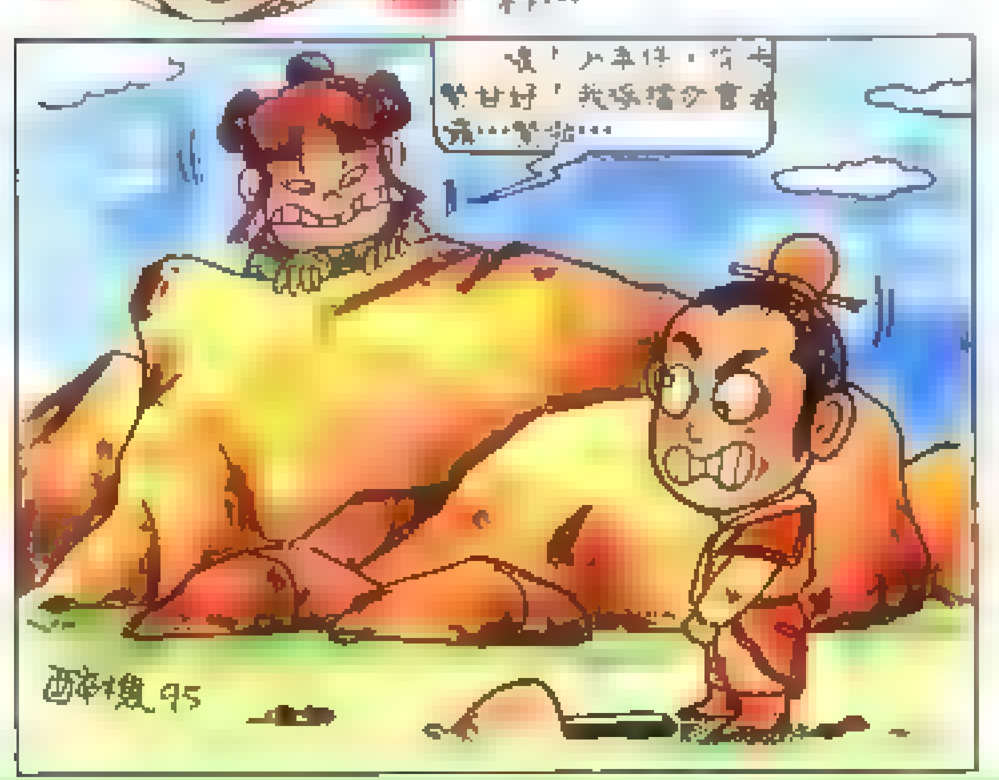
電玩短路

武將單挑係本遊戲劇吸引人的一環，但如果事先沒搞清狀況，胡亂叫陣，下場可悲…

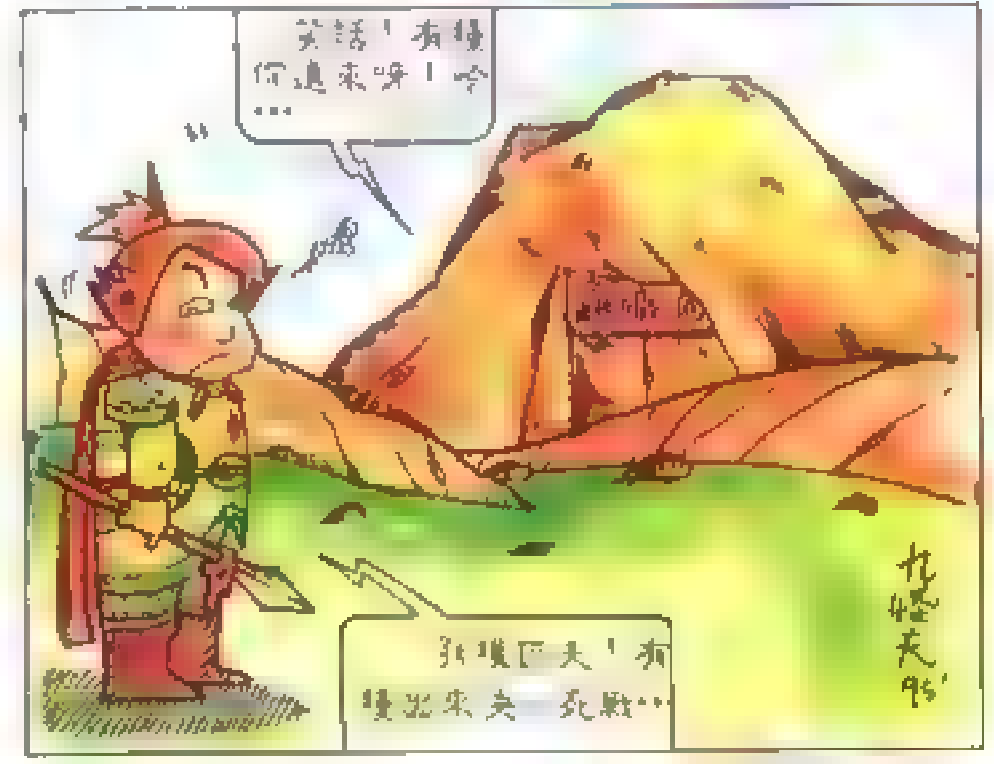
本遊戲武器種類繁多，卻給數目不少，沒有個特殊背包，那能夠收?!‥



男女一行人，長時在外，面對吃喝拉撒，總有時候出現，此狀況令人難料…



武將單挑之時，勝負非只武、智較高，尚需神武精神‥



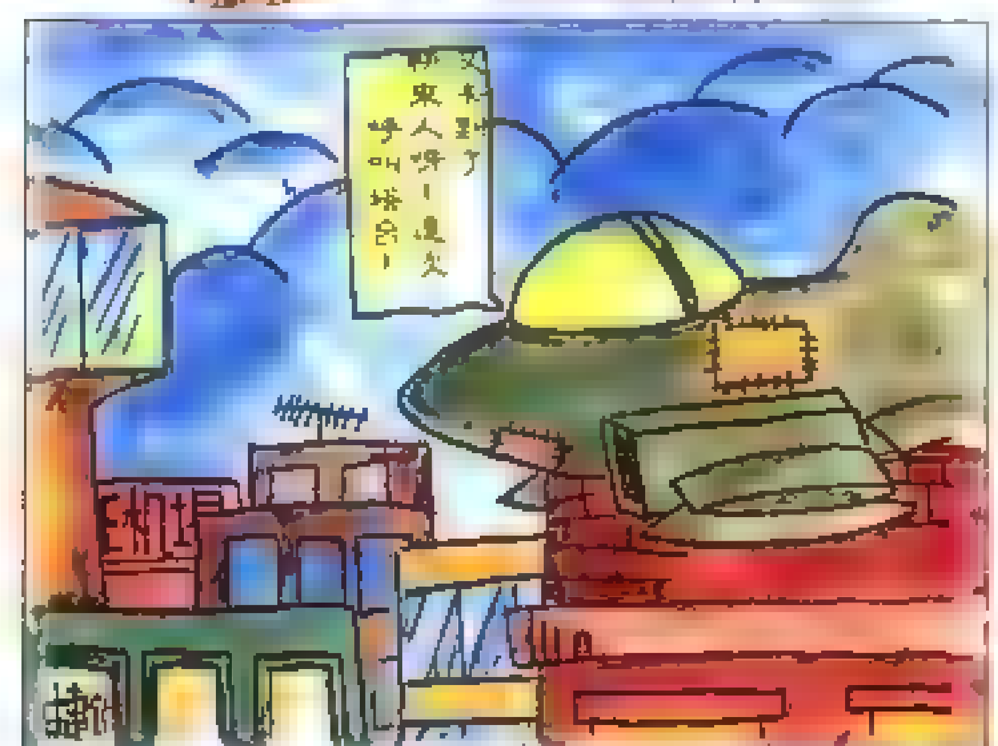
拜執單挑，是否有的小，不動…像一般××，人沒有了吧。

話說主角們一旦進入旅館休息有不能消化，連機關人都變得不成人形了‥

GAME SHORT

[illegible]

[illegible]

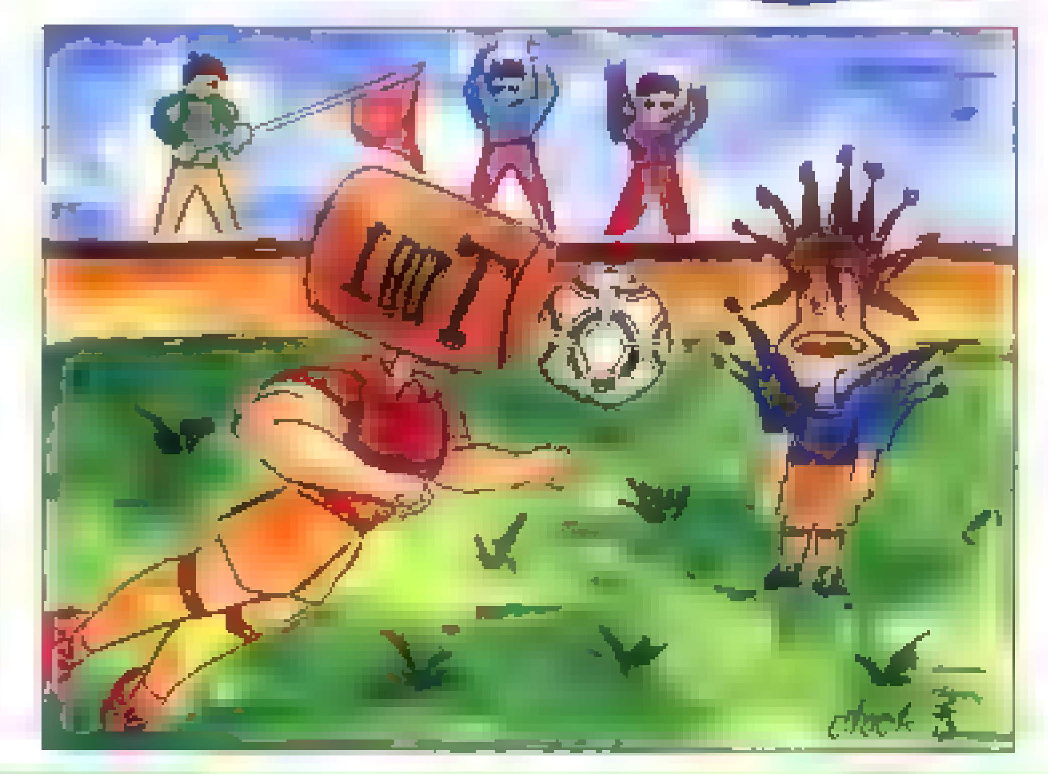


由於玩家在事前，未做好都市規劃，將機場設在商業區中，而造成以下的狀況。

[illegible]

[illegible]

在球場上，球員可使出[illegible]的「頭槌」。



遊戲終結者 PART 1

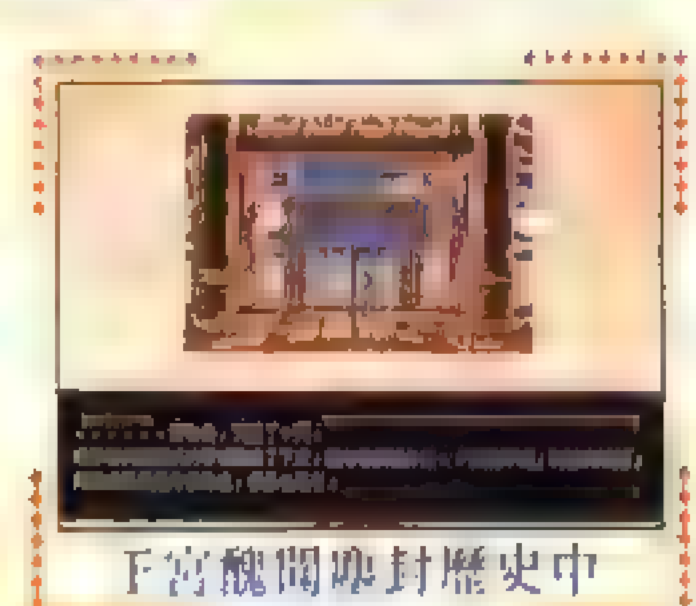
D.J.

東瀛的尺度真是有夠瞧的，以前只聽人說起遊戲要玩就得玩日本遊戲，因為裏面有特別精彩的內容，本還有些不信，拜華義、天堂鳥所賜，在他們的人力推廣下讓我們這些不懂日文的玩家，也能一窺 DOS/V、98 系列的遊戲。而且像逆玉王這種 H 遊戲還能神不知鬼不覺的去玩它，不用再像看黃色書刊那樣偷偷摸摸見不得人，套句流行語：很好，我喜歡！至於此遊戲好看到甚麼程度，你自己去玩玩看就知道了。

進入最後決戰地

快把公主放了

威斯德利亞自殺



王宮醜聞塵封歷史中

你說的我就要聽嗎？

還嘴硬？!

哇！公主穿婚紗好漂亮

歷史重播？

打敗威斯德利亞

你這傢伙早就該滾蛋了

★小李子

由於筆者曾經玩過「幸福人」的紙上遊戲，對其印象頗為深刻，所以一看到電腦版的「幸福人」在市場上推出之後，本著懷舊的心情，便買了一套回家玩玩。

在玩過一陣子之後，筆者覺得遊戲本身的架構還算不錯，不過在某些地方則有些不夠平衡，由於可以在開始時調整所需達成的四項目標屬性之多寡，而遊戲中賺錢比獲取其它學識、快樂及名聲等容易多了，導致玩家只要拼命賺錢，便可以很快地達成人生目標，一下子就結束遊戲。雖然如此，它還是個不錯的輕鬆小品，在炎炎夏日之時，與兩三好友一同玩樂，也算是個不錯的消暑選擇。

我們帥氣的主角－小螞哥

耶？已經完成人生目標了？

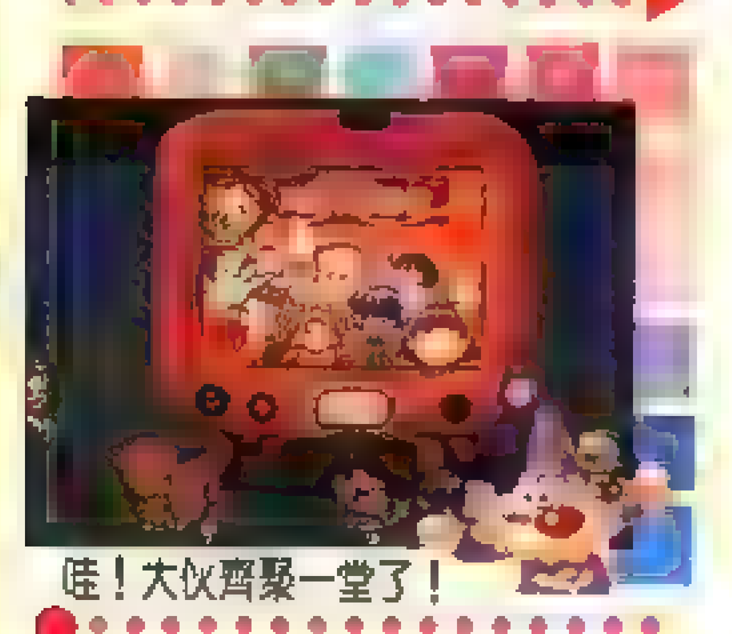
百貨公司瘋狂大採購

哇！看來底子頗紮實

哈哈！唯我獨尊！

白天還是晚上？

我痴痴地等……


哇！大伙齊聚一堂了！

嘖！怎麼黑漆漆的？

妳悄悄地來……

遊戲終結者3

PART

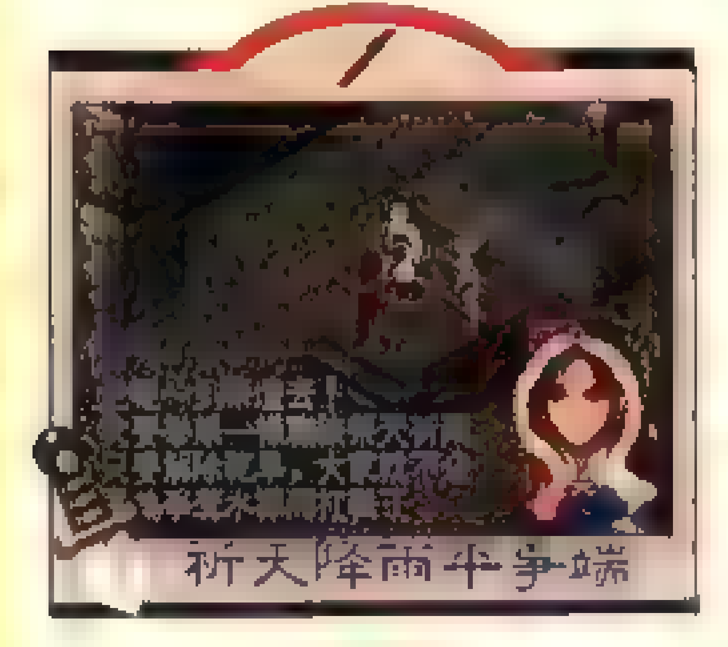
林義閔

仙劍奇俠傳

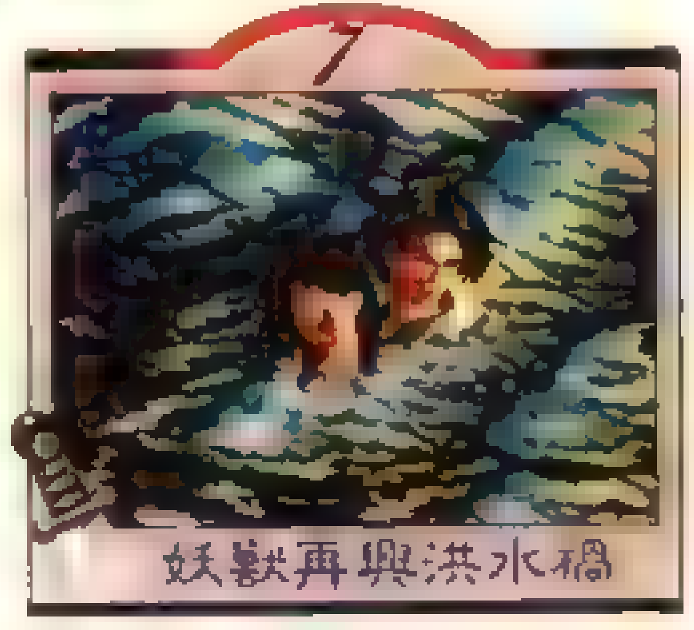
本遊戲的劇情相當令人激賞，有時突如其來的劇情常令人嚇一跳，遊戲的第一女主角趙靈兒居然是蛇精，而原本以為可以伴主角遊走江湖的林月如忽然死去，蝶精彩依以千年道行來換取情郎十年的性命，也十分感人。總之情愛在本片中佔了十分重要的地位。

不過有一點十分令人詬病，就是迷宮大的誇張，有時迷宮一走就是一個小時，非常無聊，而且把原本的劇情在這段時間內打散了，而且迷宮裡怪物又特別多，雖說不是踩地雷式的遇敵法，但迷宮的路又窄又小，要過這條路，就一定要和在這條路上的怪物打「交道」。反正戰鬥在這遊戲占了不少成份，這種拖戲的行為希望以後大宇能多多注意。

還有一點，就是阿奴的戲份實在是太少了，雖然後期她都有出現，但是卻沒說過幾句話。遊戲終了時對她的印象及個性還是迷迷糊糊，似乎只是出來串串場而已。除了以上的小缺點外，遊戲的整體表現是十分突出的，國內如能繼續朝此目標邁進，那麼國產遊戲要打通國際市場不是不可能的！


1 祈天降雨平爭端

6 池水轉紅風雲變

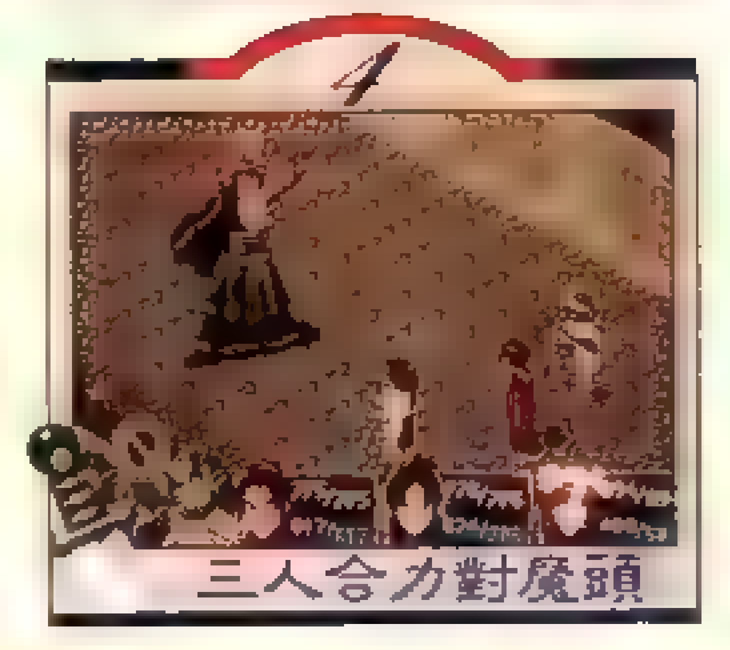

7 妖獸再興洪水禍

2 巫王見女傳王位

5 無路可逃認罪吧！

8 為愛單挑多頭怪

3 拜月教主起紛爭

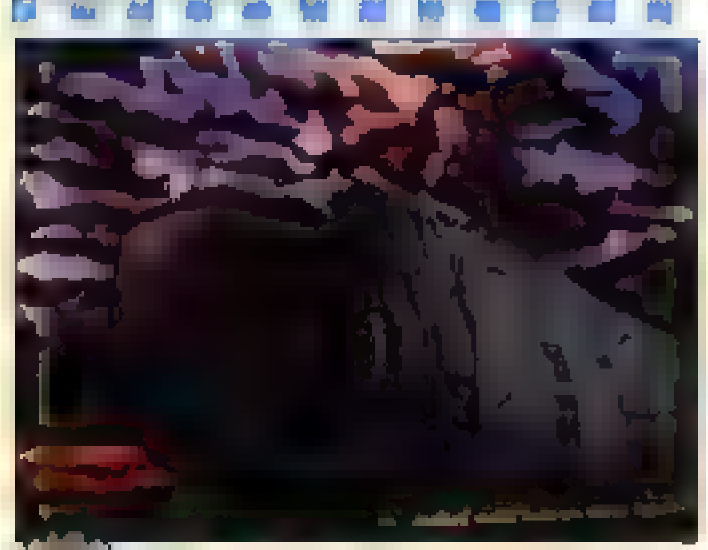

4 三人合力對魔頭

9 夕陽西沉離情女

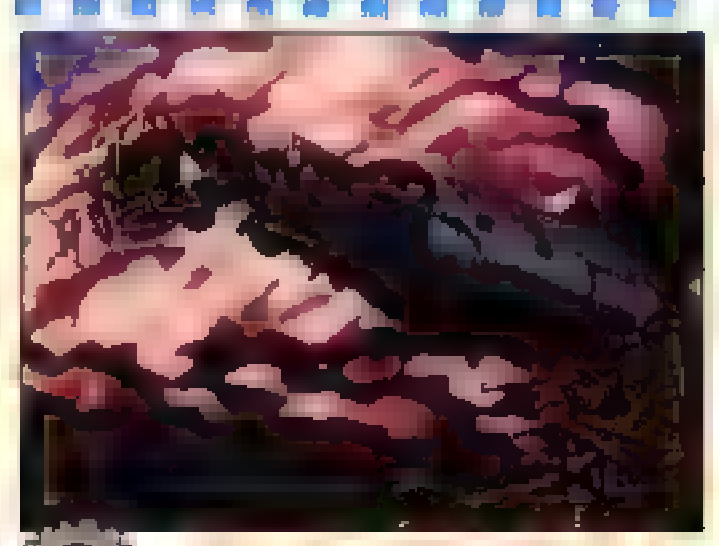
極速天龍

花了兩天的時間終於完成了極速天龍！自從〝聖戰奇兵〞到現在每套LucasArts的冒險遊戲我都玩過，本遊戲和〝瘋狂時代〞〝妙探闖通關〞比起來好像簡單了點，不過故事的劇情比較強，有好幾處場景的關鍵道具也藏的太好了，如：廢鐵廠的吸鐵機，和最後的摩托車等等…

① 肥婆壓頂，這下慘了



② 飛機著地，安全迫降



③ 大難不死，這壞人還真長命

④ 天呀！我有懼高症

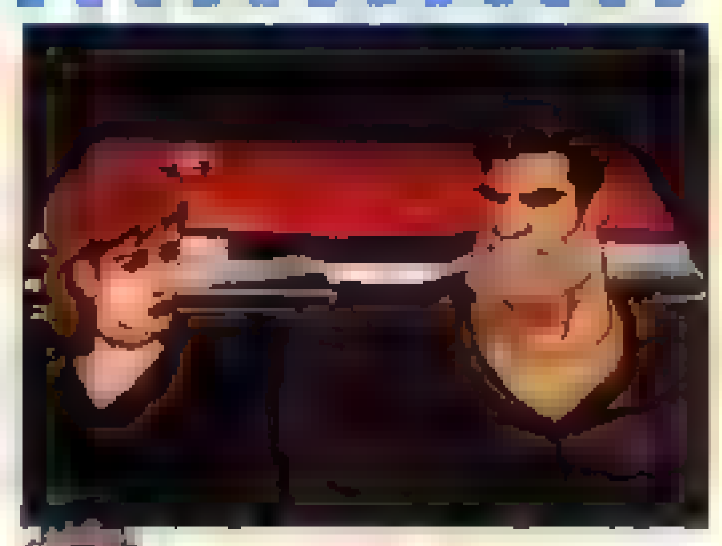
⑤ 嗨！你的地獄車牌

⑥ 膽小鬼，別跑！

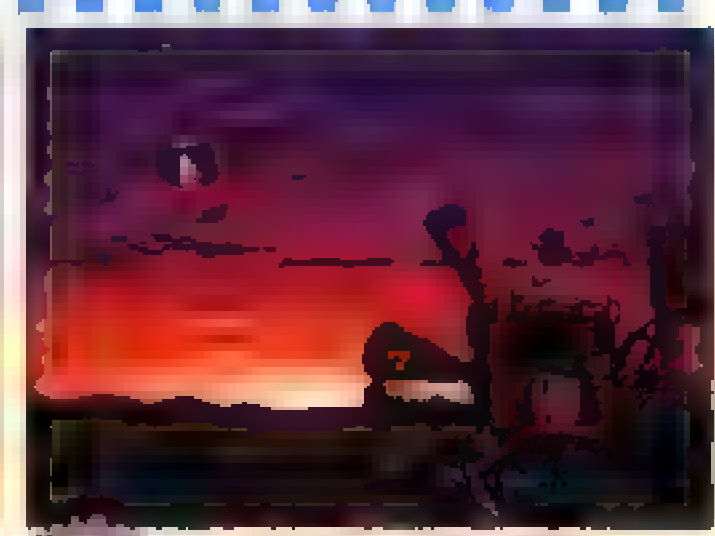
⑦ 哇！再不逃就成紅燒豬肉了

⑧ 好險！

⑨ 安息吧！歐吉桑！



⑩ 閒話家常



⑪ 天色暗了，踏上歸途

旋風一夏
原版光碟遊戲
每片新台幣140元起
物超所值，
集一套！！
ELECTRONIC ARTS PRESENTS
TOP TEN PAK II
PGA TOUR Golf
BULLFROG PAK
6 HIT TITLES FROM EUROPE'S #1 DEVELOPER
POPULOUS
POPULOUS II
POWERMONGER
SYNDICATE
THEME PARK
MAGIC CARPET DEMO
救世霸主
風馳電掣
七座金城
星球大戰2
大滿貫橋牌
357戰鬥大隊
銀河飛將豪華版
世界杯西洋棋冠軍賽
麥克．喬登3對3籃球
▲10個遊戲，只賣NT$1400元
風雲霸主
快樂天堂
極道梟雄
上帝也瘋狂！
上帝也瘋狂！！
魔法飛毯DEMO片
▲6個只賣1200元
請把握良機！！

鬼屋魔影3
全中文革命性擬真冒險光碟遊戲
超值
預約價 $740
全省狂熱
全國第一册全電繪漫畫本
雙手奉上!!
革命性的 3D 立體表現
智冠科技有限公司
軟體世界
Infogrames / I-Motion, Inc.

全民健保
模擬城市2000
中、英文版世紀光碟大補帖
SimCity 2000 CD Collection
付費
建保一
模擬城市 2000 世紀光碟大補帖
英文完整光碟版 + 中文磁碟版
模擬城市 2000 世紀光碟大補帖，不只收錄了原裝英文模擬城市 2000 完整版所有程式，更收錄了模擬城市 2000 中文磁碟版，雙重建保系統享受，完全獨立，請千萬別投保任何來路不明的國外原裝建保……
付費
建保二
模擬城市 2000中文磁碟版
模擬城市 2000 中文磁碟版將取代模擬城市 2000 英文版的發行，模擬城市 2000 將於民國八十四年七月全面進入中文時代，讓你在全國都市發展計劃中，享受中文的全民健保…… 你不再是文盲市長了!!
免費
建保三
模擬城市 2000中文版更新
曾經擁有模擬城市 2000 英文版的建保玩家，別以爲你所付的“保費”沒有著落，我們將履行模擬城市 2000 政府的諾言，讓全民享受建保的保障，請模擬城市全市民眾，立刻把購買登記卡（建保卡）或購買證明（保戶身份證明，手册內）連同姓名地址電話資料，一同寄回智冠科技，將免費升級爲中文版，享受建保讚支持---
MAXIS
智冠科技獨家代理發行

女性型人型機械人（多莉）被送進 了異次元世界。
藉由（同步通信機），在異次元世界中培養（多莉）的身心
成長，找出回到原來世界的方法。
視點）來操作 點RPG）！
冒險RPG及 戏模擬係統！
具有 種結局，高度 的成就感。
Foresight Dolly
超未來少女
發售
台北縣新店市民權路42巷59弄3號3樓
FAX (02)918 7334

紅的誘惑
G冒險遊戲
天堂鳥資訊有限公司
DISCOVERY
授權代理

有限公司
CO., LTD.
武姫神傳説
戯画 有限會社授權代理
授權公司
戲畫
遊戲類型
格鬥

遊戲共和國會員義工招募

■義工資格

凡具「遊戲共和國」會員資格且自認健康、熱忱、負責者，皆歡迎申請

■義工之權利與義務

一、凡經審核通過之義工，均負有推動「遊戲共和國」相關事務之責任。
二、可獲得報酬優渥之健康打工機會。
三、可獲贈精美義工T恤乙件。
四、可實際參與艾生公司未來籌畫之任何PC GAME製作過程。
五、表現優異持續擔任義工六個月，並通過艾生公司之考評者，得獲贈純金九九九榮譽卡乙張。
六、可免費參加專為義工舉辦之旅遊、聯誼活動。
七、表現優異，且具電腦、美工、音樂、企畫專長者，可優先獲得艾生公司之工讀機會，報酬從優核定。

免費贈送「遊戲共和國磁碟片」

剪下本活動告示牌一枚，附上10元回郵二張，寫明收件人地址，姓名，寄至中山北路2段26巷22號1F 並於信封上註明索取遊戲共和國免費磁碟片即可，送完為止

姓名
性別　　職業
電話
地址

這一頁絕對要看
精靈物語
暑假清涼上市囉!!

魔法公主

大冒險

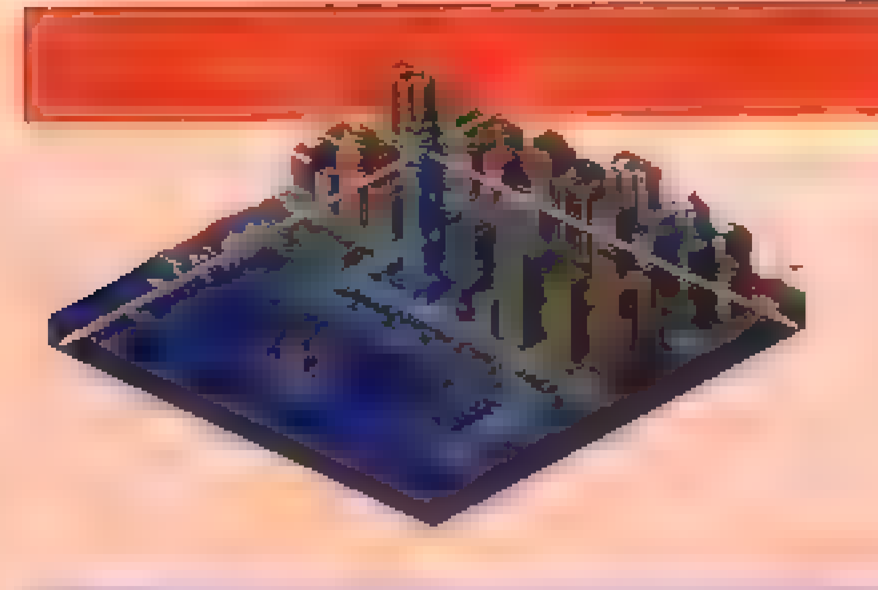
一位美麗、調皮、又對甜食瘋狂著迷的小公主、一段為了成為最強的魔法師而展開的冒險之旅、一個充滿無限爆笑的ＲＰＧ正要展開．．．．

- 全新設計的"歌劇式"劇情表現手法，看著台上小娃娃們賣力的演出，再配上各種有趣的旁白，彷彿正置身一部精彩的舞台喜劇。
- 遊戲中將不見血肉橫飛的廝殺場面與面容猙獰的魔王與怪物，取而代之的是外表笨拙表情無辜的敵人。
- 設定精密的魔法戰鬥系統，風、土、水、火、光、闇等眾多魔法系統，供你儘情的選擇使用，且不同屬性之對象皆有不同的效果，甚至還會替敵人補血呢，更增加遊戲的活潑性。
- 進入廣大、複雜且充滿機關的迷宮中，蘊藏著各式各樣的道具，財寶與魔法書，都等著您運用智慧將之一一發掘！！

永遠探索不完的神秘、
永遠發掘不完的秘寶、
永遠解不完的謎題
與永遠笑不完的劇情

今年暑假，
等您來引爆！！

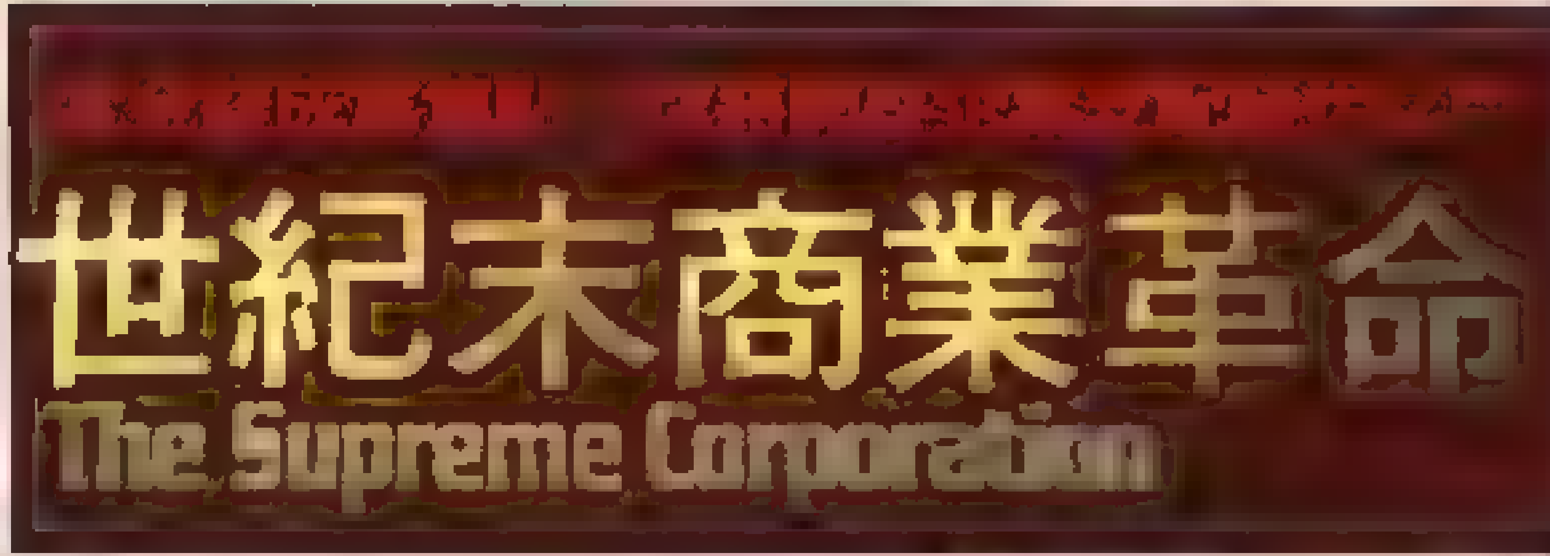
運鏢天下
保鏢
光譜資訊有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CORP.



二十世紀末的今天，您的事業不再侷限於一個特定的城市之內
利用高速運輸網路，可以規劃出最完善的貨物運輸系統
連結遍佈世界各地的天然資源及廉價勞工
加上商場戰術，切斷對手企業上下游的運輸管道

規劃生產製造流程

然而，單純的載送貨物已經無法滿足您
三百種生產設備、兩百種零件、六十種成品．．
必須架構出完整的商品製造流程



研發科技衝擊未來

更先進的科技永遠意味著更高的權勢
具有世界影響力的企業家一定站在前瞻性的科技領導地位
不要忘記，以龐大的財力發展超越時代的製造技術
兼顧質與量，打壓產品價格，獨家壟斷國際市場

經營資本建設帝國

入您手中的，再不是長相類似、造型一成不變的建築物
賺錢的商業大樓、賠錢的公益建設，數百棟完美的建物盡收眼底
要投資關係企業來培養進軍股票市場的財力
還是建設公共設施，以最大的人氣換取最佳的商譽
您的決策　將是主宰這場商業革命成敗的關鍵

光譜資訊有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CORP.

預定七月整軍上市

戰棋

三國志 **戰** 略風格

軍象棋 **棋** 術精髓

戰略遊戲架構；棋類遊戲規則。
地形變化莫測；更具遊戲張力。
山林、沙漠、雪地、平原、水戰，
中國古戰場重現。
人物服飾、造型，引經據典描繪；
中國水墨畫風，勾勒神州風貌。
正規軍隊編制外，還設計刺客、說客、道士等特殊功能棋子。
講求戰略運用；無需整軍合軍。

NEWS----

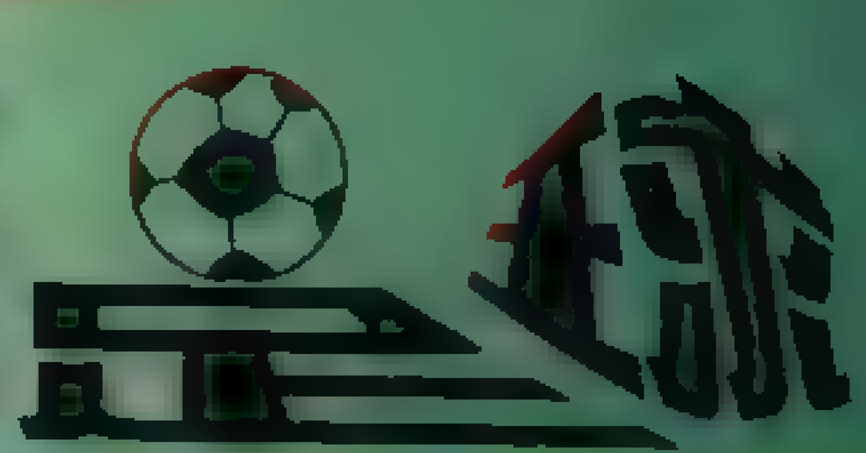
校園電玩社 電波接收中。
只要您想要為貴校電玩社注入新血者，立即回函備妥以下資料，
就可獲得本公司任一產品之DEMO片，另享有活動參與及優惠價格。
來函請備【校名、校址、社團負責人或聯絡人、通訊電話及地址、社團人數】

松詮資訊有限公司
CREATON SOFTECH INC
台北市水源路41號8樓
Taiwan R.O.C.
TEL:(02)365-4228 FAX:(02)365-0808

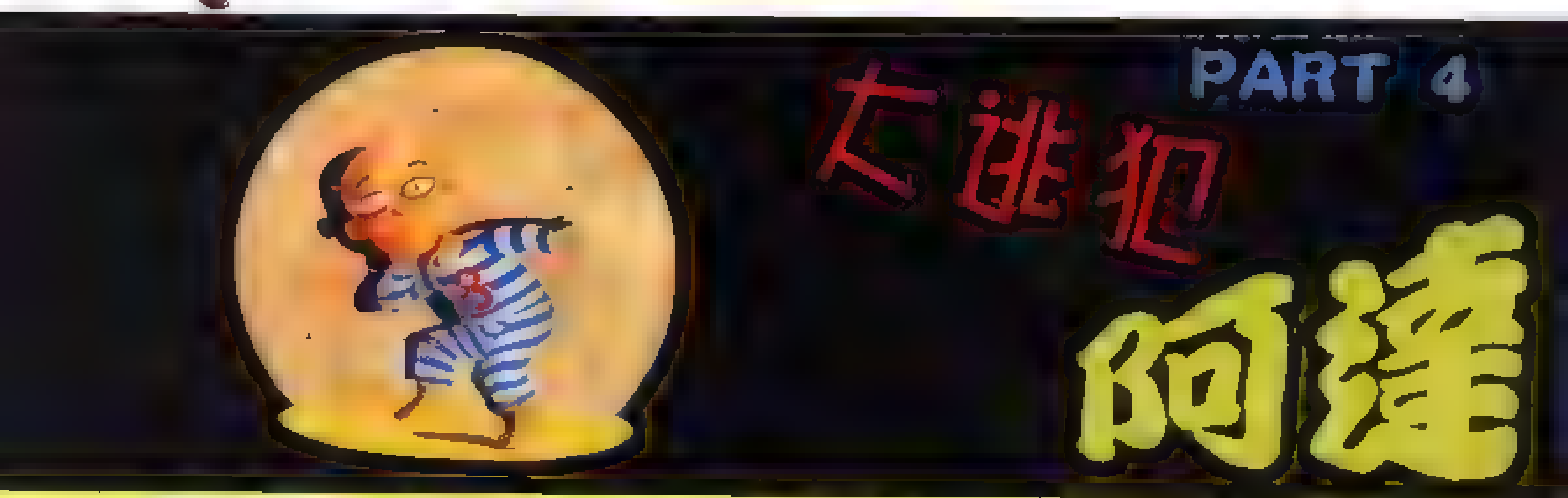
即將發行
ILLUSION BLAZE
幻星追擊戰
INTERRUPT
機甲戰神
天下無敵

PART 1

強檔預告 敬請期待



爆笑足球



歡樂盒
GAME BOX

高雄總代理
花直電腦(有)
高雄市鼓山區銘傳路75巷34號
TEL (07)587 25.3
FAX (07)587 251.

香港總代理
CompuMark
Software(H K) LTD
新加坡總代理
MICOR BEAT

馬來西亞總代理
Prosperous Computers

影像拼貼工作室
企劃 設計

歡樂盒
GAME BOX

17F, NO 34, 1, CHENG HO RD
YONG HO, TAIPEI TAIWAN R.O.C
永和市中和路34 1號17樓
TEL (02)2316454
FAX (02)2316424

桃竹苗總代理
集品資訊(有)
新竹市科學園路210號
TEL (035)733 642
FAX (035)782 438

誕生 Debut

只要您發揮超級經紀人
栽培三位嬌滴滴的
讓她們獲得新人獎及
人的生涯
們大紅大紫
而不為

排行榜冠軍現在

黃飛鴻

之

首度開創

高雄總代理
花道電腦 有)
高雄市鼓山區銘傳路75巷34號
TEL (07)587 2513
FAX (07)587 2511

香港總代理
CompuMark
Software(H K) LTD
新加坡總代理
MICOR BEAT

馬來西亞總代理
Prousperous Computers

影像拼貼工作室
企劃 設計

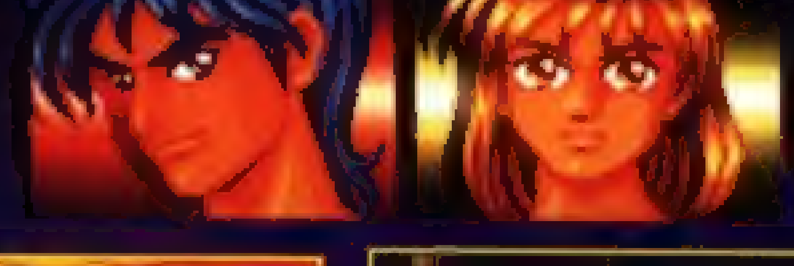
時空特勤組

西元2006年，全美各地不斷傳出命案，而被害者的額頭上均被烙下三[illegible]，究竟這三[illegible]代表的是何意義？

你—洛杉磯警局特勤組幹員，伙同搭檔艾咪正與追緝了兩年之久的宗教恐怖份子亞卡洛在廢棄的危樓中對峙著。根據調查，綽號"星圓殺手"的亞卡洛乃惡魔撒旦之子，其目地乃是為了釋放禁制撒旦的異空間，一旦其奸計得逞，人類將陷入空前的浩劫。

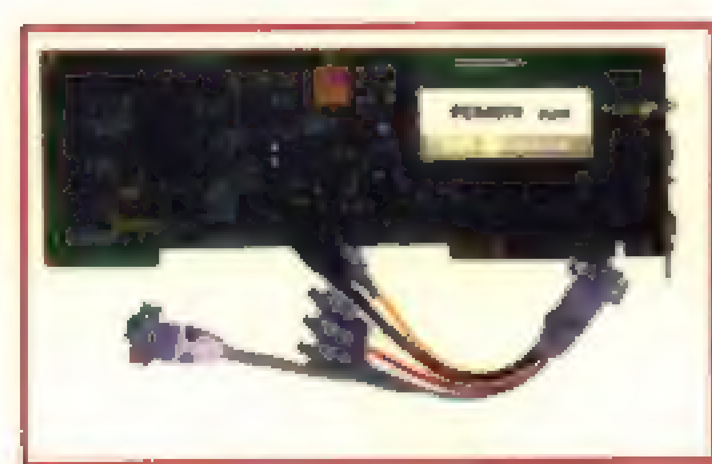
霎那間，亞卡洛的藏身處閃出六道紅色光芒，只見他口中念念有詞，瞬間消失於光芒之中。英勇如你，是否有膽量進入時空隧道與惡魔一較長短呢？

- 首創國內橫向四層捲軸射擊遊戲，捲動流暢，節奏明快，帶給你全新不同的感受。
- 將近 50 個敵人造型，完全依時空背景不同而有特殊設計，而且每名敵人都有其獨特的攻擊方式。
- 共有四位主人翁供選擇，你可決定單打獨鬥，或邀集朋友兩人並肩作戰，打敗邪惡的魔王。
- 六大時空，多變詭譎的敵人，讓你訝異於時空之美時亦無喘息之暇。
- 除了主要武器外，還能撿到一些額外特殊武器及物品，更增添遊戲樂趣。
- 不同的時空關卡配上不同風格的音樂曲風，讓你完全融入遊戲而不可自拔。
- 擺脫傳統射擊遊戲空無劇情的槽臼，讓你隨著劇情起伏變化，而血脈高張，沸騰到最高點。



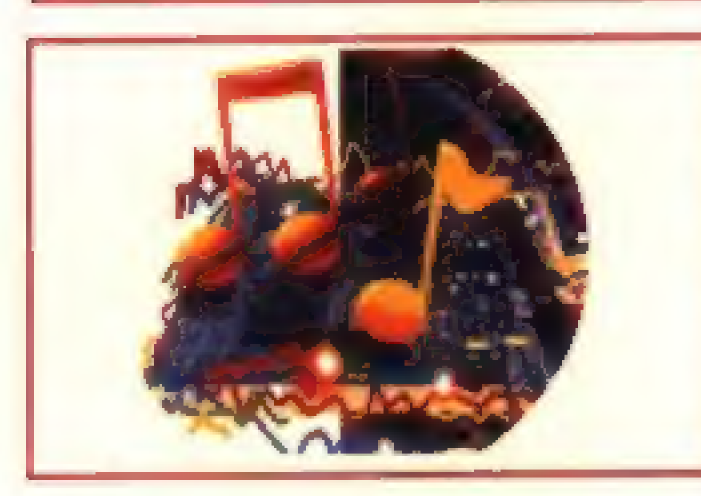
PHILIPS

帶你進入
繽紛的多媒體世界



TV卡

$4,500-



音效卡

● 48KHZ
● Wave Table及MPU-401
● IDE介面

$2,200-

MPEG卡

● 支援VIDEO-CD CD-I

$4,500-

CD燒錄器

● CD-ROM,CD-DA,CD-XA,
CD-I

外接式

CD-ROM

2X:$4,900-
4X:$7,500-

所有的GAME

您可以一巴掌就帶著走

全世界最小的隨身碟

(PRINTER PORT)

1.8吋

● 1.8"CASE $3,900-

● 1.8"HDD(PCMCIA)

40 MB	$2,900-
105 MB	$7,900-
131 MB	$9,900-
170 MB	$13,900-
260 MB	$17,900-
340 MB	$19,900-

2.5吋

● 2.5"CASE $2,500-

● 2.5"HDD(IDE)

210 MB	$3,900-
540 MB	$8,900-
810 MB	$14,900-
1.3 GB	$21,900-

3.5吋

● 3.5"CASE
$2,900-
● 3.5"HDD
call in

郵購帳號:18467204

● 歡迎信用卡付款 ●

WHEREVER
滙豐電腦科技
台北市重慶北路二段188號8樓
TEL:(02)5533800 FAX:(02)5533844

-光華展市中心-
元 富 電 腦(02)396-5781
顧客達資訊世界(02)717-7105

三國演義
貳
漢末，天災人禍，烽煙四起，張角興兵作亂，將全國的戰爭氣息拉到最高點，紛紛亂世，英豪輩出，劉備、關羽、張飛、曹操、孫權、呂布等人的力鬥及諸葛亮、周瑜、龐統等人的智鬥，加上無數奸雄奇智的將領血汗，構成了流傳千古，為後世人讚嘆唏噓的「三國時期」，從一團亂至邁向三國鼎立的狀況，是如何辦到的？要具備什麼資格，才能從容通過險崖，走向一統的大道？
這些男人將其一生投注於這個波瀾壯闊的大時代，他們將會得償宿願或是含恨終生？
七個時代劇本
出場文臣武將八百餘名
完備的指令群，近五十種外交和軍事謀略
二十餘項個人屬性
全國地理態勢定有47個城、22個戰場
五花八門的作戰計劃
3D模擬式戰鬥畫面
玩家可以登錄自己的名字成為新君主或新武將
電影技巧動畫，數百MB CD-ROM大容量
SOFT WORLD
軟體世界
智冠科技有限公司 製作發行 SOFTWORLD